6
I MISTERI
DI BAGHDAD
DAVE MORRIS
realtà
virtuale
librogame®

librogame®

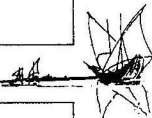
collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

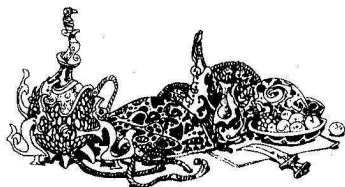
I MISTERI DI BAGHDAD

DAVE MORRIS

illustrato da Russ Nicholson
mappa di Leo Hartas
tradotto da Fabio Accurso

Edizioni EL

Come si gioca con questo libro

Con i librogame della serie "Realtà Virtuale" sperimenterai un nuovo genere d'avventura. Qui niente è lasciato al caso: la tua vita, e la morte, non dipenderanno piú da un lancio di dadi... ma soltanto da te.
Prima di iniziare l'avventura scegli il personaggio che piú ti piace tra quelli che trovi elencati piú avanti. Ogni personaggio si distingue dagli altri per una diversa combinazione di caratteristiche che influiranno sulle scelte possibili nel corso dell'avventura.
Riporta le caratteristiche del personaggio che hai scelto nel Foglio d'Avventura e trascrivi anche il punteggio di Energia Vitale e gli oggetti indicati in tuo possesso.
Ogni volta che vieni ferito, perdi alcuni punti di Energia Vitale. Quando il punteggio arriva a zero significa che sei stato ucciso e che la tua avventura è finita. Nel corso dell'avventura avrai modo di recuperare alcuni punti di Energia Vitale, ma ricorda che non puoi mai superare il punteggio con cui hai iniziato a giocare.
Puoi portare con te non piú di otto oggetti diversi alla volta. Se ne possiedi già otto e, nel corso dell'avventura, ti capita di trovarne un altro che ti interessa, per poterlo raccogliere devi rinunciare a uno degli oggetti che già possiedi (cancellando dal Foglio d'Avventura quello a cui rinunci e trascrivendo quello che raccogli).
Rifletti bene sulla combinazione delle caratteristiche del tuo personaggio, perché da questo dipendono sia i tuoi

punti forti che quelli deboli. Inoltre le caratteristiche ti aiuteranno a fare le scelte opportune, rispettando il ruolo che hai deciso di interpretare nell'avventura. Se in un paragrafo trovi un elenco di opzioni relative a piú di una delle tue caratteristiche, dovrai decidere di quale caratteristica fare uso.
E adesso che sai tutto quello che ti serve per giocare, scegli il tuo personaggio.

Scelta dei personaggi

Il guerriero

Caratteristiche: Tiro con l'Arco, Sapienza, Arte della Scherma e Arte della Lotta

Profilo: Hai dedicato la tua vita agli ideali supremi del codice militare. Sopporti, anche a costo di morire, qualsiasi ferita al corpo, ma non accetti che si metta in discussione il tuo onore.

Energia Vitale: 10 punti

Oggetti: una spada e un arco

Denaro: 15 dinari

Il mago

Caratteristiche: Astuzia, Fortuna, Magia e Sapienza

Profilo: Sei ancora un apprendista nel mondo della stregoneria e del mistero ma le stelle che hanno assistito alla tua nascita ti garantiscono una vita incantata.

Energia Vitale: 10 punti

Oggetti: un anello magico

Denaro: 15 dinari

Il ladro

Caratteristiche: Agilità, Adattamento, Destrezza e Astuzia

Profilo: Sei nato e cresciuto nei quartieri piú malfamati di Baghdad e la tua abilità di malandrino ti consente di affrontare qualsiasi sfida.

Energia Vitale: 10 punti

Oggetti: nessuno

Denaro: 25 dinari

L'esploratore

Caratteristiche: Adattamento, Arte Marinara, Sopravvivenza e Tiro con l'Arco

Profilo: Non temi alcun pericolo di origine naturale e credi che il solo male che perseguita il mondo sia l'egoismo umano.

Energia Vitale: 11 punti

Oggetti: un arco

Denaro: 15 dinari

Il mercante

Caratteristiche: Arte della Scherma, Arte Marinara, Destrezza e Fortuna

Profilo: In gioventú sei rimasto affascinato dal racconto dei viaggi incantati di Sinbad e aspetti solo l'occasione buona per imbatterti in meraviglie ancora piú sorprendenti.

Energia Vitale: 10 punti

Oggetti: una spada

Denaro: 30 dinari

Il nomade

Caratteristiche: Agilità, Magia, Sapienza e Sopravvivenza

Profilo: La tua sola e unica casa sono le dune del deserto e hai imparato che è bene non fidarsi di coloro che abitano le città.

Energia Vitale: 11 punti

Oggetti: un anello magico

Denaro: 15 dinari

Il mendicante

Caratteristiche: Adattamento, Arte della Lotta, Astuzia e Fortuna

Profilo: Tutti gli uomini di fede dovrebbero concedere generose elemosine ai poveri, ma nella tua vita hai visto che spesso non è cosí. Ma non te ne fai un cruccio... se proprio non vogliono farti la carità, te la prendi da te!

Energia Vitale: 10 punti

Oggetti: nessuno

Denaro: 10 dinari

Se non sei soddisfatto di nessuno di questi personaggi, puoi costruirti da solo quello che piú ti aggrada. Ti basta scegliere quattro caratteristiche dall'elenco che trovi qui di seguito. Gli oggetti in tuo possesso dipenderanno dalle caratteristiche che sceglierai (per esempio, se scegli il Tiro con l'Arco, ti spetta un arco). Inizi la tua avventura con 15 dinari e 10 punti di Energia Vitale.

Caratteristiche

Adattamento

Con questa caratteristica a disposizione, nessuna città, grande o piccola che sia, ti può spaventare. Per strade anguste e malridotte, dove gli altri non vedono altro che squallore e pericolo, tu ti muovi tranquillo e sicuro e sfrutti al meglio le possibilità che ti vengono offerte.

Agilità

È l'abilità di eseguire movimenti acrobatici, di correre, scalare, restare in equilibrio e saltare. Chiunque la possegga, è lesto ed accorto nel muoversi.

Arte della Lotta

Pugni, calci, montanti, trucchi e mosse cosí veloci ed efficaci da stordire qualsiasi avversario. Non è certo efficace come la Scherma ma ha un grande vantaggio: l'unica arma che ti serve... è il tuo corpo!

Arte della Scherma

La miglior abilità da possedere in caso di combattimento. Per farne uso devi possedere una spada.

Arte Marinara

La conoscenza delle insidie e delle meraviglie della vita di mare. Comprende anche l'abilità di condurre ogni genere di imbarcazione, dalla barca a remi al vascello.

Astuzia

È l'abilità di pensare con la propria testa e di escogitare soluzioni intelligenti per tirarsi fuori dai guai. Non c'è situazione in cui non sia utile.

Destrezza

Comprende il tradizionale repertorio di abilità di un ladro: svuotare tasche, scassinare serrature e muoversi silenzioso e invisibile come un'ombra tra le ombre.

Fortuna

Consiste nell'abilità generica di "cadere sempre in piedi". La buona sorte, che ti accompagna sempre, ti aiuterà in ogni genere di situazione.

Magia

È l'abilità di evocare un genio che risponde ai tuoi desideri. Per fare uso di questa caratteristica, devi possedere un anello magico.

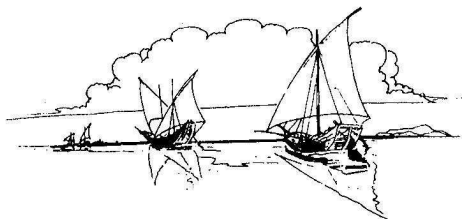
Sapienza

È la conoscenza dei miti e delle leggende, il patrimonio indispensabile per sapere come comportarsi di fronte a minacce soprannaturali e come interpretare segni premonitori.

Sopravvivenza

È la capacità di non soccombere ai pericoli dei luoghi piú selvaggi e inospitali, come la foresta, il deserto, le paludi o l'impervia cima di una montagna.

Tiro con l'Arco

Permette di mirare e colpire a distanza tanto per combattere quanto per cacciare. Per farne uso devi possedere un arco.

Prologo

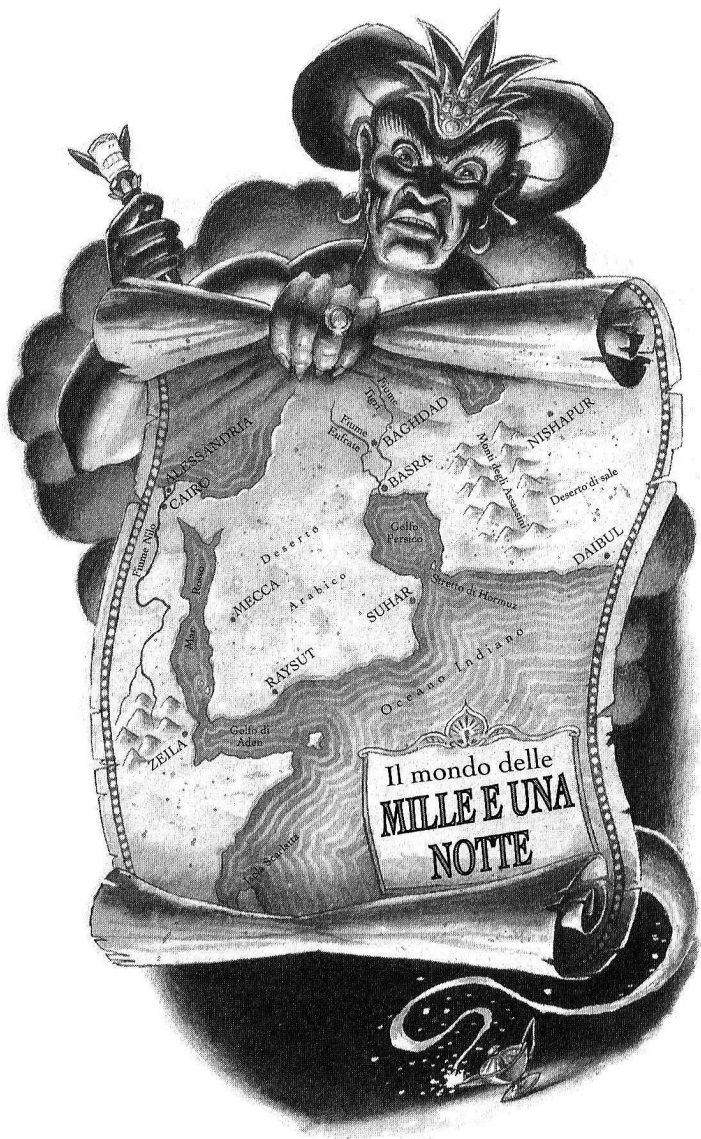
Gioiello Splendente, Sposa del Mondo, Perla del Tigri, Città della Pace...
Sono solo alcuni dei nomi che gli uomini hanno dato a Baghdad, la piú grande città del mondo. Sei seduto in cima ad una collina e osservi la città in cui scorre felice la tua vita provando le stesse sensazioni che Baghdad ha sempre ispirato. La luce del sole è filtrata dalla foschia del mattino e illumina a tratti i giardini e i palazzi che sembrano cosí maculati d'oro. Dall'altra parte della città, il Fiume Tigri scorre tra campi e boschi di caccia come una vena di fuoco liquido. Ti stendi sull'erba pieno di buon umore perché la giornata è bella e nulla al mondo ti preoccupa. Chiudi gli occhi e ti lasci scaldare dal sole.
"Un sacchetto di datteri, giovanotto?"
Ti metti a sedere di scatto, sorpreso che la vecchia donna sia riuscita ad avvicinarsi senza che tu te ne accorgessi. Forse ti eri assopito e ti sfreghi gli occhi per guardare meglio.
"Ti ho chiesto se vuoi comprare qualche dattero" ripete la donna con un sorriso inquietante a cui mancano molti denti.
Osservi i datteri posati sulle dita luride della vecchia. "Io... non potrei comunque mangiarli, adesso".
"Be', comprali lo stesso e mangiali dopo il tramonto" insiste la donna. "Coraggio, costano solo un dinaro. Aiuta questa povera vecchia..."

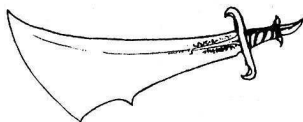
La carità è uno dei cinque pilastri della fede e controvoglia ti senti costretto a porgere il dinaro alla vecchia per prendere il sacchetto di datteri. La donna ti ringrazia con un cenno del capo e poi se ne va scendendo lungo la collina.
Guardi i datteri e ti viene l'acquolina in bocca. Sembrano dolci e succulenti e già lo stomaco brontola ma oggi è l'ultimo giorno di Ramadan, il periodo in cui dall'alba al tramonto è proibito mangiare. Per scacciare il pensiero della fame, ti alzi e corri attraverso i boschi. Sull'altro versante della collina l'erba progressivamente si riduce a pochi ciuffi che qua e là ravvivano la terra arida. Hai guardato tante volte le montagne rosse che segnano l'orizzonte ad est e sempre hai sognato di valicarle alla ricerca di avventure. Oggi però la tua attenzione viene attirata dalla vista di un meraviglioso stallone arabo, che si staglia bianco e luminoso come la luna contro il cielo. Sta brucando l'erba a poca distanza da te e solleva il collo tendendo i muscoli quando si accorge della tua presenza.
Fai un passo avanti e lo stallone, diffidente come tutti gli animali selvaggi, scruta ogni tuo movimento. Abbozzi un altro passo e subito il cavallo con uno scatto si allontana di qualche metro.
Sorridi e ti levi la giacca, posandola poi a terra accanto ad un cespuglio. Ecco una sfida che ti farà dimenticare la fame: domare questo bellissimo cavallo!
Per tutto il mattino segui passo passo il cavallo, cercando di avvicinarti sempre piú a lui quando si ferma a brucare. Ad un certo punto l'animale si stufa dei continui scatti di corsa a cui lo costringi e ti permette di avvicinarti e di farsi carezzare il muso dalla tua mano. È in cerca di cibo e subito ti ricordi dei datteri comprati dalla vecchia. Il cavallo li mangia uno ad uno e tu intanto gli carezzi il collo e gli sussurri all'orecchio parole suadenti.
Gli monti in groppa e ti fai portare al cespuglio dove avevi lasciato la giacca. Hai avuto una bella fortuna. Lo stallone vale almeno qualche centinaio di dinari... ma potre-

sti anche tenerlo con te e diventare cosí un soldato della cavalleria del Califfo.
Smonti e leghi il cavallo ad un albero usando la tua cintura. Il sole è quasi allo zenith e il calore e la lunga corsa ti hanno stancato. Ti stendi a terra, chiudi gli occhi e ti addormenti accompagnato dal ronzio delle api che volano sui fiori intorno a te.
Qualche tempo dopo vieni svegliato da un vociare convulso che viene dal versante della collina. Ti alzi e vedi che il cavallo è sempre intento a brucare. Mosso dalla curiosità, ti fai strada nella boscaglia e noti un gruppo di soldati saliti fin qui per fare da scorta ad un nobile. L'uomo, dal fisico corpulento e vestito con abiti eleganti, libera un falco che subito vola radente lungo la collina. Ogni volta che il rapace cattura un topolino, la grande pancia del nobile viene scossa da crudeli risate.
Uno dei soldati si avvicina all'uomo e lo saluta chinando il capo. Sei abbastanza vicino e perciò riesci a sentire ciò che i due si dicono.
"Lord Jafar, volete che apriamo la tenda?"
Hai già sentito quel nome. Jafar è il Gran Visir di Baghdad, colui che consiglia il Califfo su ogni questione di stato. Decidi di restare nascosto perché non è prudente risvegliare la curiosità di un uomo cosí potente.
Jafar scuote la testa e scaccia il soldato rivolgendosi poi ad un servo vestito di nero. Questi, un uomo di piccola statura, lo guarda con una smorfia beota sul viso simile a quella di un seguace devoto che attende la parola del suo dio.
Jafar libera di nuovo il falco e osserva i suoi giri. "Ogni sera il Califfo indossa abiti normali" dice al servo con aria pensosa, "e vuole che lo conduca per le strade della città. Spera cosí di riuscire a scoprire ciò che il popolo desidera veramente".
"È molto facile che un regnante non comprenda i suoi sudditi" commenta il servo.
Jafar annuisce. "Esattamente, e da un po' di tempo sto guidando il Califfo lungo tragitti molto particolari... lo-

cande e case dove ho avuto modo di piazzare i miei agenti. Ho ordinato loro di parlare apertamente di rivolta. Il Califfo a forza di sentire discorsi del genere, si è fatto l'idea che i sudditi lo odiano".
"Oh, un piano davvero astuto, se posso permettermi di dire cosí, eccellenza" dice il servo. "Ma a cosa mirate, se posso chiedere?"
"Il Califfo temendo un rivolta diventa ogni giorno piú diffidente e aggressivo. Ha indurito l'esercizio della legge e tratta con sempre minore comprensione coloro che non si dimostrano leali e fedeli. E cosí, tentando di frenare la rivolta, alla fine sarà lui stesso a scatenarla".
Il servo applaude mandando gridolini di entusiasmo. "Siete un maestro di scaltrezza, mio signore! In questo modo alla fine il popolo odierà il Califfo..."
"...E a quel punto, quando arriverà il momento, lo detronizzerò e il popolo mi ringrazierà! Io fingerò di protestare, chiederò di restare al mio posto ma sarà il popolo stesso a chiedermi di prendere il posto del Califfo. Capisci dunque, Natar?"
"Capisco perfettamente, mio signore!" esulta il servo. "Ma cosa farete quando sarete diventato Califfo?" Il piccolo uomo attende con un sorriso compiaciuto la risposta ma si fa serio in volto quando si accorge dello sguardo tetro di Jafar.
"Cosa farò?" ripete Jafar sogghignando. "Il mondo intero tremerà dalla paura".
Hai sentito fin troppo e sei a conoscenza di segreti che costerebbero a chiunque la vita! Strisci indietro tra i cespugli quando vedi una guardia scendere dalla cima della collina. L'ira ti scorre nel sangue vedendo che il soldato si è impadronito del tuo cavallo.
"Guardate cosa ho trovato, signore" dice portando il cavallo a Jafar.
"Oh, molte grazie, soldato" risponde Jafar carezzando il dorso dell'animale. "Un regalo davvero bello".
Hai sopportato anche troppo. Corri lungo la collina e sollevi la mano. "Ehi, quel cavallo è mio".

Jafar sposta lo sguardo verso di te e sembra passarti oltre come se tu fossi invisibile. "Questo cavallo è mio eppure mi è parso di sentire una voce che dice il contrario. Chi può osare contraddire il Gran Visir di Baghdad?"
L'emozione ti mozza il fiato. "Questo è un furto bello e buono!"
Jafar stringe gli occhi che adesso sembrano cristalli di ghiaccio puntati contro di te. Ti senti percorrere da un brivido di terrore nel percepire l'onda di malvagità che quegli occhi emanano. "La giustizia non è cosa che ti riguardi" tuona il visir. "Io faccio la legge. Io e soltanto io posso dire ciò che è giusto e ciò che è sbagliato!"
Natar, il servo, ti studia per qualche attimo e poi si rivolge al padrone. "Questo miserabile uomo potrebbe avere sentito le nostre parole, signore. Devo forse..." Il servo estrae il coltello dal fodero.
"No" interviene Jafar, mentre un sorriso compiaciuto gli muove le guance grasse. "Oggi è pur sempre l'ultimo giorno di Ramadan e forse, come preziosa dimostrazione di pietà, non cederò alla mia solita sete di sangue. Ma..." Jafar ti fissa adesso dritto negli occhi ed emana una forza tale che non riesci a distogliere lo sguardo. "Ma entro domani dovrai lasciare Baghdad. Se ti rivedo in città, quello sarà il tuo ultimo giorno di vita".
Terrorizzato tanto da non riuscire a profferire parola, torni in cima alla collina. Jafar batte le mani e subito i soldati montano a cavallo. Li guardi allontanarsi al galoppo con il tuo cavallo al seguito. Una sorte davvero crudele ha fatto in modo che tu riuscissi a domare uno stallone cosí forte e bello solo perché un uomo crudele potesse prenderselo abusando del suo potere. Avvilito, ripensi con preoccupazione alla conversazione tra Jafar e il servo e intanto torni verso la città. Vai all'**1**.

1

Quando scende la notte, stai camminando senza meta per i vicoli piú angusti della città. Dalla grande piazza centrale senti le grida dei vagabondi notturni e dei giocolieri di strada che fanno i loro numeri. Dai bracieri preparati per la grande festa in onore della fine del Ramadan si alzano grandi fiamme che illuminano la strada quasi a giorno. Ma non vai ad unirti alla folla festante, preferisci l'ombra dei vicoli perché vuoi restare solo con l'amarezza che ti opprime.
Un mendicante siede quasi nascosto dietro un uscio. È un vecchio derviscio dalla lunga barba striata di grigio. Allunga la tazza di latta verso di te e ti fermi di soprassalto al vedere cosí d'improvviso una mano rugosa apparire dal buio. Ma ti tranquillizzi non appena vedi il turbante verde che contraddistingue un hajji, ovvero colui che ha compiuto il pellegrinaggio alla Mecca. "La carità per amore di Dio" mormora il mendicante.
Ti vergogni per l'espressione di disgusto che hai mostrato davanti a lui e regali senza esitazione un dinaro d'oro all'uomo. La moneta tintinna nella tazza e, dopo averla guardata come fosse una visione d'incomparabile bellezza, il vecchio alza le mani al cielo. "Solleva lo sguardo e vedrai ciò che potrà scacciare la mala sorte. Sotto il cielo infinito, Dio vede tutto e guida il giusto alla ricompensa che merita".
Le parole del mendicante sembrano piene di una forza magica. Alzi gli occhi verso i tetti e piú su, verso le stelle, migliaia di luci che simili a sgargianti gioielli ornano il manto della notte. La vista è cosí bella che ti senti quasi mancare il fiato. Quando abbassi lo sguardo, ti accorgi che il derviscio si sta allontanando con passo incerto e zoppicante.
Lo segui fino in fondo al vicolo ma l'uomo si mescola alla folla intenta ad ascoltare i racconti reboanti di un cantastorie e scompare. Quando il cantastorie termina il suo racconto, la folla si scioglie dileguandosi a gruppetti in ogni direzione. Qualcuno si dirige verso un gruppo di

acrobati del Cathay, i cui corpi lucidati con l'olio rilucono come ambra alla luce delle torce. Altri vanno a comprare dolci alle bancarelle sparse in tutta la piazza. Il cantastorie si siede sul suo tappeto e comincia a contare la manciata di monete che si è appena guadagnato.
Dalla bottega dell'astrologo davanti alla quale ti sei fermato esce un uomo che, nel passarti accanto, ti rivolge un sorriso nell'attimo in cui incrocia il tuo sguardo. Dal tatuaggio sul petto capisci senza errore che è un marinaio.
Ricorda di cancellare dal Foglio d'Avventura il dinaro che hai regalato al derviscio. Se desideri entrare nella bottega dell'astrologo, vai al **69**. Se vuoi parlare con il marinaio, vai al **475**. Se torni dal cantastorie, vai al **23**. Se vai in cerca del misterioso derviscio, vai al **92**.

2

La spada cade a terra provocando un fragore infernale che sembra un debole tintinnio di fronte all'urlo malvagio di Masrur. Il gigante avanza e con un ghigno ti blocca le braccia dietro la schiena. Vieni subito condotto nei sotterranei dove ti viene tolto ogni avere (cancella perciò tutti gli oggetti e il denaro che possiedi dal Foglio d'Avventura). Vieni incatenato e torturato per giorni e giorni e devi sottrarre 2 punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, alla fine di tanto tormento vieni liberato e trascinato fino al porta da un capitano della Guardia di Palazzo. "Se ci tieni alla vita, prendi la prima nave che trovi e vattene da Baghdad" ti ordina. "Jafar non sarà cosí generoso con te la prossima volta!"
Dopo averti abbandonato su una banchina, appoggiando-

ti ad un palo per farti stare in piedi, il capitano se ne va. Ha ragione: devi lasciare subito Baghdad, almeno fin quando non sarai tornato in forze. E allora sí che potrai tornare per vendicarti! Vai al **160**.

3

"Forse questa storia è vera e forse no. Solo Dio può saperlo" esordisce il vecchio. "Si racconta di un giovane principe che viaggiando per terre selvagge arrivò davanti ad una capanna di fango e mattoni. Mentre si dissetava al pozzo, egli non si accorse dell'arrivo di due forti fratelli che lo presero e lo portarono dalla madre, una donna dal volto piú rugoso di una zucca secca e con denti marci e occhi velati dalla malvagità. Il principe capí subito dal pallore cadaverico dei volti che non aveva di fronte esseri mortali bensí demoni che si cibano di cadaveri. Temeva per la sua vita ma nonostante il momento terribile non perse mai la dignità. 'Mi ucciderete o mi concederete una possibilità di salvarmi?' chiese mentre i fratelli ravvivavano il fuoco.
La vecchia lo guardò con occhio avido. 'E quale possibilità avresti?' chiese. 'I miei figli sono superiori a tutti gli esseri mortali, qualsiasi sia la sfida'.
'Io non so maneggiare armi' rispose il principe. 'Ma nella mia terra sono un atleta famoso. Perché non mi liberi e mi dai un certo vantaggio? Se i tuoi figli sono davvero cosí veloci, non avranno difficoltà a riprendermi e in piú verrà loro un tale appetito, che si mangeranno anche le briciole'. Accadde allora che..."
In quel momento il capitano passa lí accanto e sente l'ultima parte della storia. Si fa strada tra i bambini e si rivolge stizzito proprio a te. "Perché stai qui a perdere tempo con queste sciocchezze? Solo gli sciocchi possono credere a simili storie! E tu vecchio, pensi che siamo davvero cosí creduloni?"
Se sei d'accordo con il capitano, vai al **375**. Se vuoi ascoltare come finisce la storia, vai al **74**.

4

Il vecchio prende un carbone dal fuoco e non sembra affatto scottarsi... cosa che fa tremare Yussuf di paura ancor di piú. Dopo aver preso una candela, l'uomo accende lo stoppino con il carbone ardente e poi te la porge. "Ecco la candela che illuminerà la tua strada" ti dice sogghignando. "Ma non perdere tempo perché si spegnerà all'arrivo della luna e se in quel momento non sarai tornato, resterai per sempre sepolto sottoterra".
Yussuf si aggrappa al tuo braccio mentre entri nell'oscura caverna. Un sentiero conduce verso il fondo.
"Cos'è stato quel rumore?" chiede innervosito Yussuf.
Ti fermi per guardarlo. "Erano i tuoi denti che tremavano!"
"No, no" risponde lui scuotendo la testa. "Intendevo quella specie di fruscio accompagnato da un gorgoglio..."
"Gorgoglio?"
Yussuf non ti risponde perché ha gli occhi spalancati fissi su qualcosa davanti a te. Ti volti lentamente e alla luce tremula della candela, ti accorgi di essere di fronte al primo ostacolo di cui ha parlato il vecchio. Dal fondo della galleria si fa avanti un'orda di creature dal volto cosí crudele da scoraggiare l'animo del guerriero piú audace.
Vai al **200**.

5

Le creature arrivano a gran velocità. Sono come insetti giganti dai volti di cadavere e con ali che puzzano di putredine. La prima creatura ti raggiunge e già vedi i pidocchi che saltano sul suo pelo ruvido e sporco. Il mostro si posa sulla tua spalla e ti morde fin quasi all'osso. Sottrai 3 punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, mandi un urlo di doloroso disgusto e lo scacci via con un pugno che lo colpisce in pieno sull'occhio sfaccettato. La creatura cade a spirale nelle profondità della terra ma già altri mostri sono pronti ad attaccare.
Se vuoi approfittare dell'attimo favorevole per ritirarti in

cima ai gradini e scappare nella galleria, vai al **408**. Se decidi di spegnere la candela, vai al **449**. Se cerchi di raggiungere il fondo della scalinata, vai al **73**.

6

Yussuf ti trova mentre vaghi con aria rassegnata tra le banchine. "Già pensavo che eravate salpati senza di me" gli dici mandando un sospiro di sollievo.
"E perché mai?" esclama lui. "Ma mi meraviglia molto di trovarti qui sui moli settentrionali. Non ti ricordi che siamo ancorati su un molo giú a sud?"
Ti sfreghi gli occhi per cercare di nascondere l'imbarazzo. La tua carriera di lupo di mare non è iniziata molto bene e per adesso non promette granché. Vai al **431**.

7

Quasi non riesci nemmeno ad urlare di dolore nell'attimo in cui il becco del grifone ti cava l'occhio sinistro. Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, prosegui nella lettura.
Rinvigorito da un'ondata di forza soprannaturale, il grifone si avventa sulla mostruosa capra infilzandole il cuore con il becco. Quando il mostro smette di divincolarsi, il grifone alza lo sguardo e sembra sul punto di parlare ma viene fermato dall'arrivo di un terzo avversario. Dai recessi piú nascosti del palazzo, arriva strisciando un enorme serpente, lungo come una nave e con zanne che grondano veleno. Gli occhi della creatura sono rossi piú del fuoco di Iblis il Distruttore, il signore di tutti gli spiriti malvagi.
Guardi il grifone ferito. "E adesso?" chiedi disperato.
"L'unica possibilità" risponde deciso, "è di mangiare un po' di midollo umano!"
Orrore degli orrori! Vuoi davvero accettare la richiesta del grifone (vai al **53**) o preferisci scappare (vai al **30**)?

8

Entri nella stanza seguente. Le imposte sono tutte chiuse e l'unica luce arriva dalle torce. La cortina di fumo resinoso è cosí pungente da farti lacrimare. Stringi gli occhi e quando riesci a distinguere qualcosa nella fumosa penombra, ti accorgi che gli indigeni sono tutti inchinati con la fronte a terra, rivolti all'altro capo della lunga stanza. Il capitano è in piedi come se fosse sottoposto a una sorta di processo... e i giudici siedono silenziosi in due file, ognuno avvolto da una coperta che nasconde persino il volto.
"Cosa significa questa farsa?" tuoni. "Liberate subito il capitano o dovrete patirne le conseguenze, luridi cani senza fede!"
Ma la tua minaccia sembra solo stimolarli all'azione. Gli indigeni scattano in piedi tutti assieme e ti saltano addosso armati di lancia e di pugnale. Arretri fino alla porta e ti prepari a combattere. Vai al **54**.

9

Senti davvero un formicolio percorrerti il corpo e restituirti il vigore nell'attimo in cui mangi il primo boccone del magico frutto. Cancella la mela che hai mangiato dall'elenco degli oggetti e aggiungi 1 punto di Energia Vitale. Il mercante è stato onesto... un caso davvero miracoloso tanto quanto le virtú guaritrici della mela magica. Guardi con una certa bramosia le mele in vendita. Valgono ben piú dell'oro che costano per un audace avventuriero come te.
"Vuoi comprarne ancora?" ti chiede il mercante.
Cerchi di non mostrare troppo interesse. "A cinque dinari l'una? Se dovessi comprarne una per ogni ferita di spada, sarei ben presto ridotto in miseria!"
"Forse riusciamo a metterci d'accordo".
Se possiedi un mantello, una spada dall'elsa ingioiellata, un gioiello nero o un falco, vai al **55**. Altrimenti, se ti è

rimasto del denaro, compra pure quante mele vuoi a cinque dinari l'una e dopo avere aggiornato il Foglio d'Avventura, vai al **32**.

10

Ricordi ancora bene il racconto udito dal vecchio del villaggio. Cancella la parola d'ordine *Conchiglia* e poi vai al **469**.

11

Trovi una carovana diretta a nord lungo la costa del Mar Rosso. Il proprietario è ben contento di avere la compagnia di un giovane viandante che magari possa anche vigilare sui cammelli. "I pirati sono la sciagura dei mari" ti spiega. "Ma persino le vie che portano alla Mecca sono infestate dai banditi. Escono dal deserto per depredare di ogni avere i mercanti onesti come me".
Nonostante i suoi timori, le prime due settimane di viaggio trascorrono senza incidenti. Ti abitui presto agli sbuffi irritati dei cammelli quando al mattino li svegli costringendoli ad alzarsi e a riprendere la marcia lungo la strada costiera. Alla tua destra si allunga una catena montuosa dai riflessi rossastri mentre a sinistra ti accompagna la vista rassicurante del mare. Aggiungi 2 punti di Energia Vitale, nel caso tu abbia già subito qualche perdita.
Il sedicesimo giorno compaiono in lontananza le mura della Mecca, la città santa in cui nacque il Profeta. I pel-

legrini vengono fin qui da ogni parte del mondo in segno di devozione. Ma Hakim, il mercante, non è poi cosí contento di fermarsi. "Fosse un'altra occasione, mostrerei al Profeta tutta la mia devozione" dice. "Magari mi fermo durante il viaggio di ritorno. Ma adesso guarda i cammelli... guarda quanto sono oberati dal peso delle merci che devo vendere al Cairo. Non resisterebbero per i dieci giorni necessari a rendere il giusto omaggio al Profeta".
Se insisti per fermarti alla Mecca, vai al **101**. Se sei d'accordo con il ragionamento di Hakim, vai al **123**.

12

Le fiamme bruciano quiete nei bracieri mentre completi il lavoro accompagnato da un silenzio totale. Quando hai finito, chiami i marinai a terra e insieme a loro lanci un urlo poderoso che riecheggia fin sui tetti del palazzo. I pirati si svegliano all'improvviso, ma scoprono allibiti di essere tutti legati con legacci di seta.
"Come diavolo hai fatto?" domanda il capo dei pirati. "Com'è possibile che tu ci abbia fregato come pivellini senza nemmeno svegliarci?"
"Troppo vino rende il sonno pesante come quello dei bambini" spieghi. "Io sono un ladro molto abile ma a dire il vero un errore l'ho commesso anch'io..." Con il capo indichi un pirata disteso a terra con un pugnale conficcato in petto. "Ha avuto la pessima idea di svegliarsi e adesso dorme il sonno piú lungo che ci sia". Vai al **372**.

13

Decidi la tua mossa. Puoi scegliere di attaccare con quanta forza possiedi (vai al **148**), ma puoi anche tuffarti di lato per scansare il suo attacco e per tentare poi di colpirlo alle spalle (vai al **37**) o limitarti semplicemente a parare i suoi colpi (vai al **60**).

14

Il destino ti arride. Una vecchia conoscenza di Baghdad ti riconosce tra la folla di pellegrini e corre a salutarti. Hakim è allibito, tanto da non riuscire nemmeno a parlare, quando scopre che tu sei un fedele devoto. Significa che dovrà liberarti da ogni vincolo di schiavitú ma significa anche che puoi entrare nella città santa.
Cancella la parola d'ordine *Asprezza* e poi vai al **146**.

15

Ci vogliono alcuni giorni per arrivare a Zeila, un porto non molto grande sulla costa occidentale del Golfo di Aden. Il viaggio è stato periglioso e non bevi un sorso d'acqua da parecchi giorni. Se non possiedi la Sopravvivenza o una borraccia piena d'acqua, sottrai 1 punto di Energia Vitale. Ti disseti e ti rinfreschi ad una fontana accanto all'ingresso della città (se hai delle borracce con te, adesso puoi riempirle) ma ad un certo punto senti un canto di sublime bellezza trasportato dall'aria del tramonto. È il richiamo alla preghiera che proviene dal minareto che domina la città. Ti inginocchi e ringrazi il cielo per avere attraversato sano e salvo il deserto. Vai al **149**.

16

La tempesta si abbatte sul vascello con forza inaudita, tirando le vele come se volesse farle a pezzi. La pioggia diventa una cortina torrenziale d'acqua che quasi vi impedisce di respirare. Le onde si alzano fin oltre il parapetto e ti pare quasi di assistere alla fine del mondo mentre già temi che il tuo destino è di finire in pasto agli squali.
Utilizzando tutti i trucchi e le astuzie apprese nei tuoi numerosi viaggi per mare, riesci a superare indenne la tempesta. Il mattino seguente il mare è piatto come uno specchio e sulla nave regna il silenzio. I marinai infatti sono troppo esausti per riuscire a dire qualcosa. Le vele

sono tutte stracciate e l'albero maestro si è rotto a metà, ma almeno tutto l'equipaggio è ancora vivo.
Vai dal capitano e gli spieghi che c'è il rischio di imbattersi in altre tempeste se continuerete a navigare su questa rotta.
"Mi stai consigliando di tornare indietro?" chiede lui.
Scrolli le spalle. "Può essere che sia piú sicuro ma può anche essere il contrario. Spetta a voi la decisione. Voi siete il capitano".
L'uomo ride ma c'è molta amarezza nei suoi occhi. Il suo orgoglio ha subito uno smacco insopportabile. "In confronto a te, sono solo un mozzo alle prime armi! Lascio a te il compito di stabilire la rotta!"
Vuoi dirigerti verso le Indie (vai al **197**), virare ad ovest per fare rotta verso l'Egitto (vai al **176**) o puntare decisamente a sud per raggiungere l'Isola Scarlatta (vai al **234**)?

17

Giuri a gran voce che li ucciderai se non ti lasceranno in pace.
"Graffi come un gattino infuriato, giovanotto" commenta il Sultano con tono beffardo, "ma ruggisci come un leone. Scegli dunque: vuoi combattere contro i miei tre cavalieri o preferisci affrontare me?"
Se accetti il duello con il Sultano in persona, vai al **222**. Se vuoi invece affrontare i cavalieri, vai al **245**.

18

Il vecchio rimira con curiosità le tue babbucce. "Un ricamo davvero meraviglioso" commenta. "Non credo di avere mai visto un lavoro cosí prezioso. Di sicuro non sono babbucce normali, giusto?"
Se gli dici che sono magiche, vai all'**87**. Altrimenti vai al **61**.

19

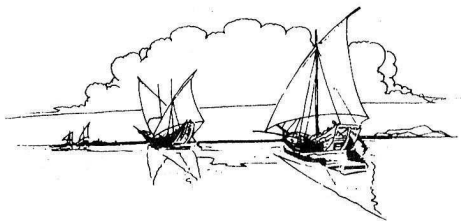
I tre escono dalla stanza senza accorgersi della tua presenza. Corri nel punto in cui erano seduti e trovi la mappa di cui discutevano. Aggiungila all'elenco degli oggetti se decidi di rubarla. Ti rendi conto che presto i tre si accorgeranno della tua assenza e perciò raccogli le tue cose e di gran carriera fuggi dal palazzo. Vai al **42**.

20

Ora che il pericolo è passato, tremi di paura come un bambino. Ti siedi sul bordo del divano di Ayisha e cerchi di riprenderti. "Dove hai imparato la magia?"
"È stata la mia vecchia nutrice ad insegnarmi tutto" replica lei sorridendo. "Ma non mi ha insegnato un incantesimo che possa liberarmi da queste catene".
"Deve pur esistere una chiave che apra il lucchetto".
Ayisha annuisce. "C'è infatti. Si trova nel nido dell'uccello gigante chiamato rokh. Certo se tu accettassi di andare a prenderla, io potrei mandarti fin là con un solo incantesimo". La donna si ferma come se in qualche modo esitasse a proseguire. "Ma sarà un'impresa davvero pericolosa..."
Se accetti di provarci, vai al **114**. Altrimenti, devi dire addio ad Ayisha e poi andare al **66**.

21

L'Isola delle Palme si trova all'estremità meridionale dell'India ed è un luogo selvaggio sferzato dal vento. Entri in una baia e approdi a riva. "Ti aspetteremo qui" dice Umar, il marinaio responsabile della barca. "Se non sarai tornato all'alba di domani, allora..."
"Tornerò di sicuro" proclami annuendo.
L'interno dell'isola consiste di vaste distese erbose che circondano un pinnacolo roccioso cosí alto che la cima è nascosta dalle nuvole. Noti un gregge di pecore al pascolo in una vallata poco distante e ti avvicini per cercare il

pastore. "Sí, il nido del rokh si trova in cima" ti conferma il pastore. "Sei venuto per uccidere il grande uccello?" Ti scappa una risata. "Mi pare difficile! A quel che so ci vorrebbe un intero esercito per riuscirci!"
Il pastore scrolla la testa. "Peccato. Non fa altro che rubarmi le pecore... piomba dall'alto, ne afferra una e la porta su fino al nido".
"Forse dovresti andare a vivere da un'altra parte" suggerisci.
"Impossibile! Quest'erba è la migliore del mondo. Basta vedere quanto sono belle grassocce le mie pecore... e guarda quanto folta è la loro lana".
Ringrazi il pastore per l'aiuto e poi ti dirigi senza indugio verso il pinnacolo. Vai al **136**.

22

Il ciambellano di corte ti riceve con un sorriso ipocrita. "E tu vorresti vedere il Califfo?" sbotta. "Non è una faccenda semplice come puoi pensare. Non hai idea di quanto ci sia da fare per mandare avanti un palazzo come questo. Quando il Califfo riceve in udienza, cento ufficiali della guardia reale impazziscono per quanto c'è da predisporre. E io sono solo l'ultima ruota del carro..."
Sai già cosa ti sta chiedendo: oro! Se gli offri 1000 dinari o meno, vai al **443**. Se gli offri piú di 1000 dinari, vai al **426**. Se non hai denaro da offrire, vieni subito scacciato da palazzo... e arrestato per non avere rispettato il coprifuoco (vai al **405**).

23

Il cantastorie ti invita a sedere accanto a lui e ti offre un bicchiere di vino. In capo a pochi minuti ti ritrovi a raccontare pieno di rabbia quello che ti è successo e concludi il racconto descrivendo il derviscio cui hai fatto l'elemosina.
L'uomo ti ascolta con un sorriso di comprensione. "C'è molta saggezza nelle parole dei veri uomini di fede".
Scrolli le spalle. "Se davvero è cosí, proprio non lo so. Io tutta questa saggezza non ce l'ho. Cosa voleva dirmi? Dal tono con cui parlava sembrava ripetesse una specie di profezia".
"Parlava del rokh!" esclama il cantastorie alzando un dito verso il cielo. "È un uccello grande come una balena. Le ali del rokh quando si muovono spostano persino le nuvole. Il suo nido si trova cosí in alto da toccare il cielo e la sua preda preferita sono gli elefanti".
"E cos'ha a che fare con me? Mi pare sia solo una bella storiella per bambini!"
L'uomo scuote la testa. "Questa storia ha un fondo di verità. Si dice, ma solo Dio lo sa per certo, che le uova del rokh siano di puro diamante! Un solo frammento renderebbe un uomo ricco come un principe. Se cerchi davvero fama e fortuna, devi trovare il nido del rokh".
Il cantastorie si prepara ad intrattenere un nuovo gruppo di spettatori. Lo ringrazi per il vino e lo saluti. Il marinaio che già avevi visto è a poca distanza da te, intento ad osservare un mago che sfila nastri colorati dalle orecchie di una ragazza. Se vuoi andare da lui e parlargli, vai al **475**. Se preferisci riflettere di piú sulla prossima mossa da fare, vai al **92**.

24

Fingi di avvicinarti alla spada con l'intenzione di prenderla ma all'improvviso fai una capriola in avanti e ti porti alle spalle di Masrur proprio nell'attimo in cui ti attacca. Colto di sorpresa, l'avversario mena fendenti a casaccio

e per pura fortuna riesce a conficcarti la punta della lama nella spalla causandoti un dolore tremendo. Sottrai 3 punti di Energia Vitale.
Masrur impreca infuriato per non essere riuscito ad ucciderti con un colpo solo ma non hai intenzione di aspettare che ci riprovi. Con una mano sulla spalla sanguinante, corri sul pianerottolo. Vai al **207**.

25

L'uomo di fronte a te è agile e potente come un leopardo e indossa un abito piú sontuoso di quello di un capotribú dei beduini. Il turbante è fermato d una spilla raffigurante uno scorpione d'oro e la cinta d'argento è lavorata cosí finemente da imitare la pelle di un serpente. L'elsa della spada dalla lama curva è formata da un unico pezzo d'avorio intagliato a forma di testa di avvoltoio. Il misterioso guerriero ti osserva con uno sguardo penetrante e solo dopo un lungo attimo ti parla. "Rivolgi a me le tue preghiere, mortale... anche se non riusciranno a muovermi a pietà!"
Nonostante la paura ti faccia tremare le gambe, riesci a chiedergli il nome.
"Io sono il Signore del Deserto e regno su questa terra desolata dall'inizio dei tempi. La mia pietà è pari a quella del sole di mezzogiorno e sono indifferente ai sentimenti come le pietre del deserto, sono vero quanto i miraggi e terrificante come una tempesta di sabbia".
Mentre declama cosí pomposamente le sue virtú, ne approfitti per abbassare di poco lo sguardo e dare intanto un'occhiata al luogo in cui ti trovi. È una specie di sala del tesoro, piena di enormi giare colme di spezie e oli profumati, di tappeti e drappi di seta multicolore e soprattutto di monete d'oro e d'argento che rilucono come gocce di pioggia alla luce delle torce. Ci sono solo due uscite: una consiste in una piccola scalinata che conduce ad una porta di ferro serrata da un lucchetto; l'altra porta ad un'alcova nascosta da una tenda sormontata da un arco

decorato con uno strano simbolo. Se disponi della Sapienza, vai al **287**. Altrimenti vai al **309**.

26

Il capitano non è affatto contento di essere svegliato. "Secondo te perché il buon Dio ha deciso che il sole scenda al tramonto e salga all'alba?" chiede con tono sarcastico. "Perché vuole che di notte tutti facciano la stessa cosa e cioè: dormire! Mi ricordi di quella parabola del monaco che era cosí afflitto dai gufi che ululavano davanti alla sua finestra di notte, che decise di abbandonare i voti e diventare un ubriacone!"
"Preferite forse che vi lasci russare come un cammello mentre i pirati del fiume approfittano della notte per assalirci? O forse preferite che gli stregoni ci lancino addosso qualche incantesimo?" chiedi prendendolo per il braccio. "Venite voi stesso a vedere se non ho ragione".
Quando lo conduci al parapetto, non c'è però piú alcun segno della barca. "Hai visto solo il riflesso della luna sull'acqua" sbotta il capitano. "Torna a dormire e lasciami riposare in pace!" Vai al **375**.

27

Nella fretta di andarsene, Yussuf inciampa facendosi sfuggire di mano la candela. Cerchi di spostarlo di lato per tentare di recuperarla ma posi un piede proprio sullo stoppino e lo spegni. L'oscurità piomba su di voi come l'ala di un corvo. Nel silenzio totale reso ancora piú inquietante dal buio, l'unico rumore che senti è il sospiro singhiozzante di Yussuf. "O Dio della misericordia, risparmia il tuo servo fedele" implora. "Prometto di non rubare mai piú né di barare ai dadi e mai una goccia di vino bagnerà di nuovo le mie labbra..."
"Smettila Yussuf e ascolta!" sbotti allungando una mano per scuoterlo fino a calmarlo.

"Ma non c'è nessuno..." dice con un improvviso impeto di speranza. "E dove sono finiti i mostri?"
Fai un passo avanti per cercare la candela e sotto il piede senti spiaccicarsi qualcosa. Mentre Yussuf raccoglie la candela e la riaccende, noti che hai schiacciato soltanto qualche scarafaggio. "Eccoli qui i tuoi terribili mostri" dici a Yussuf.
Il compagno resta a bocca aperta. "Ma sono solo piccoli insetti! Eppure quelli che abbiamo visto erano ben piú grandi".
"Era soltanto un miraggio. Eravamo cosí terrorizzati che abbiamo creduto di vedere ciò che invece la nostra mente ha soltanto immaginato". Cerchi di scrutare davanti a te. "Dobbiamo essere molto prudenti, amico mio. Questo luogo è abitato da una strana magia". Vai al **186**.

28

Hai il sangue freddo di un acrobata nato e la discesa, per quanto difficoltosa, non ti provoca alcun turbamento. Con l'agilità di un ragno raggiungi il fondo della scalinata.
"Coraggio" inciti Yussuf. "Non è difficile".
"Sarà pure facile per te, ma io rischio comunque di cadere!" si lagna. "Preferisco scendere piano piano e ti pregherei di non farmi fretta!" Vai al **96**.

29

Dopo qualche giorno ti rassegni al pensiero che la nave sia salpata senza di te. Avevi anche pensato di farti assumere a bordo di un altro vascello ma ormai al porto tutti sanno che hai perso la nave e ti hanno affibbiato il nomignolo Faramush, che significa sciocco! L'unico lavoro che ti verrebbe affidato a bordo di una nave sarebbe di lavare e strofinare il tavolato di coperta. Decidi perciò di unirti a qualche carovana di mercanti.
Trovi un certo Hakim che ha intenzione di attraversare il

deserto per raggiungere il Cairo. Ti offre 3 dinari per unirti a lui e sorvegliare le sue merci. Un altro mercante, di nome Abdullah, vuole invece viaggiare verso est per attraversare i Monti degli Assassini ed è disposto a darti 5 dinari per unirti alla sua carovana. È chiaro che piú alta è la paga, piú il viaggio sarà pericoloso.
Se ti unisci alla spedizione di Hakim, vai al **400**. Se preferisci andare con Abdullah, vai al **296**. (Ricorda di aggiungere il denaro che guadagni sul Foglio d'Avventura.)

30

Se il personaggio che avevi scelto aveva tra le sue caratteristiche il Tiro con l'Arco, devi cancellarlo e farne a meno per il resto dell'avventura... non riusciresti mai a mirare con precisione adesso che ti è rimasto soltanto un occhio. Consolati con il pensiero che almeno sei ancora in vita e poi, quando riuscirai a trovare una benda per coprirti la fossa vuota, avrai l'aspetto di un vero lupo di mare! Vai al **410**.

31

Rovesci per terra gli orribili resti umani e poi ti avvolgi nella coperta. Il tessuto è pieno dell'odore di putredine lasciato dal cadavere ma cerchi di non farci caso.
"Questo deve essere Remorak, il Signore di Razana" senti sussurrare da uno dei due uomini che ti raccolgono da terra. "Attento che non ci cada!"
Vieni portato nella stanza vicina e messo a sedere su uno sgabello di legno. Un lembo della coperta si sposta dandoti modo di vedere la scena davanti a te. I due indigeni corrono subito dai compagni per inginocchiarsi e chinare la fronte a terra. La stanza è piena di fumi aromatici esalati dalla resina che brucia sulle torce.
Guardi accanto a te e vedi altre figure avvolte nelle coperte e sedute lungo la parete. Con la coda dell'occhio

riesci a scorgere una mano incartapecorita e il profilo di un teschio seminascosti dalla coperta accanto a te. È una specie di tribunale formato da morti.
Il capitano Ibrahim si fa avanti. "Come vi permettete di trattarmi in questo modo?" chiede guardando all'immobile fila di coperte. Nonostante l'atteggiamento spavaldo, il volto pallido tradisce la paura che prova.
Ma è solo frutto della tua immaginazione o davvero uno degli esseri informi accanto a te sussurra debolmente? "*Sei venuto per rubare l'uovo di diamante del rokh dal nido alle sorgenti del Nilo*" senti dire.
Il capitano scuote la testa in segno di diniego. "Il rokh? L'uccello gigante di cui si parla nelle leggende? Per quel che mi riguarda, si tratta di stupide sciocchezze! Come farei a nutrire la mia famiglia se dessi credito a queste fantasticherie? Io sono qui per commerciare onestamente!"
Alcuni esseri ondeggiano come fili d'erba mossi dal vento e davvero non riesci a capire se sia solo un'illusione o se davvero si muovano. E non vuoi nemmeno chiederti se è reale il sussurrio tetro prodotto dalle voci fredde come il ghiaccio. Gli indigeni sono sempre prostrati con la faccia posata sulle assi del pavimento. È arrivato il momento di fare qualcosa.
"*Quest'uomo sta mentendo*" dici tentando di imitare il roco sussurrio dei morti. "*Io, Remorak, Signore di Razana, ve lo proverò con i miei poteri magici. Levate tutti lo sguardo e ad alta voce pregate in onore degli avi!*"
Gli indigeni cominciano subito ad intonare un canto che copre ogni altro rumore, dandoti modo di liberarti dalla coperta e di condurre di gran carriera l'allibito capitano fuori dalla stanza. Trascrivi la parola d'ordine *Kismet* e poi vai al **145**.

32

Ogni mela è in grado di farti recuperare 1 punto di Energia Vitale. Prendi nota di questa virtú magica accanto a ciascuna delle mele che hai comprato. Ricorda comunque

che se ad un certo punto dell'avventura il punteggio di Energia Vitale dovesse arrivare a zero, sarai morto e nemmeno una mela magica sarà in grado di restituirti la vita.
Ringrazi il fruttivendolo e ti dirigi a passo spedito alla nave. Vai al **78**.

33

Non appena la colpisci, la testa del demone si spacca in due come una zucca marcia. La massa nera che fuoriesce non ha nulla di un cervello umano e ti ricorda piuttosto il cadavere putrefatto di qualche piccolo animale. Trattenendo a stento un conato di vomito, butti via il pezzo di legno e perlustri freneticamente la capanna alla ricerca di qualcosa di utile.
Trovi 15 dinari nascosti in un vaso sopra il camino, denaro rubato senz'altro a qualche poveraccio sbranato dai demoni. Aggiungi la somma al totale del denaro che possiedi sul Foglio d'Avventura.
Trovi anche un pesante mantello di lana. Siccome non hai nessuna intenzione di passare la notte in questa capanna degli orrori, avrai certamente bisogno di qualcosa di caldo per coprirti visto che dormirai all'addiaccio. Il mantello è pieno di pulci ma lo tieni sopra il fuoco per qualche minuto in modo da permettere al fumo di scacciare tutti i parassiti. Se decidi di tenere il mantello, aggiungilo all'elenco degli oggetti in tuo possesso e poi vai all'**80**. Se decidi di lasciarlo nella capanna, vai al **260**.

34

La vecchia alza lo sguardo e punta gli occhi infuocati verso la porta nell'attimo in cui la abbatti con un calcio. "Cos'hai fatto ai miei figli?" urla con voce stridula prima di afferrare dalla parete un'accetta.
Accanto alla porta vedi un pezzo di legno smangiato dai tarli. Se intendi raccogliere il pezzo di legno e attaccare

la donna demoniaca, vai al **435**; se possiedi una spada e vuoi usarla, vai al **391**; se devi adattarti a lottare a mani nude, vai al **413**.

35

La lampada ha il potere di renderti invisibile e nessuno ti può vedere mentre ti muovi furtivamente tra i corpi dei pirati. Di tanto in tanto uno di loro si sveglia, forse perché ha sentito il gemito di una gola tagliata o lo scricchiolio di un collo spezzato, ma ogni volta che si guarda attorno, non vede però null'altro che i corpi distesi dei compagni e si rimette tranquillo a dormire.
Quando hai finito, fai uscire tutti i compagni dalla stiva e svegli con un calcio il capo dei pirati. L'uomo spalanca gli occhi e, dopo un attimo di confusione, scatta deciso in piedi. "I soldati del Sultano! Allarmi! Ciurma, al lavoro! Facciamoli fuori tutti!"
Ma si accorge ben presto che nessuno dei suoi uomini si muove.
"Si sono ubriacati fino ad addormentarsi" gli spieghi, "ma si sveglieranno solo all'inferno!"
Hai consumato tutto l'olio della lampada di Antar e quindi devi cancellarla dall'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura. Quando sei pronto, vai al **372**.

36

È come se il vento ti infiammasse la pelle seccata dal sole. Avvolgi il viso nel turbante e continui faticosamente a camminare, quasi senza vedere dove vai. Il vento sibila così forte che anche se i tuoi compagni urlassero, non riusciresti mai a sentire le loro voci e solo la corda che

stringi e che unisce l'uno all'altro i cammelli ti assicura di non essere rimasto solo in balia della tempesta.
Sottrai 1 punto di Energia Vitale e, se sei ancora vivo, decidi se dirigerti nel cuore della tempesta (vai al **105**), se svoltare a sinistra (vai all'**82**) o se deviare a destra (vai al **59**).

37

La lama sibila minacciosamente lasciandoti una ferita sul petto. Il tuo colpo invece va a vuoto. Sottrai 2 punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, puoi tentare un attacco disperato a distanza ravvicinata (vai al **148**), puoi provare a colpire il nemico restando a distanza di sicurezza (vai al **106**) oppure non ti resta che arretrare adottando una tattica difensiva (vai al **60**).

38

Spieghi all'uomo che è vittima di un errore: non sei tu il ladro.
Con tua grande sorpresa, l'uomo risponde con una risata. "Non sei tu l'Uomo Ombra? Lo sospettavo. Secondo me non lo cattureranno mai!"
"E chi sarebbe questo Uomo Ombra?"
"È il piú audace dei ladri. Lui solo è riuscito a rubare l'anello magico di Ala al-Din e il tappeto volante appartenuto all'Emiro di Cordova, cosí come è riuscito a sottrarre la corona all'infedele Shah al-Ma'in. Lui... o lei, chi

può saperlo, perché nessuno ha mai visto il suo volto... ha fatto voto di rubare l'uovo di diamante del rokh".
Se hai trascritto la parola d'ordine *Kismet*, vai al **64**. Altrimenti vai al **470**.

39

Hai bevuto l'acqua avvelenata appena salito a bordo. Considerando che la gomena è stata tagliata subito dopo e che ora deve essere all'incirca mezzogiorno, devi essere rimasto alla deriva per quattordici ore o giú di lí. Valutando la brezza e la spinta delle correnti, non ti è difficile calcolare quanto ti sei allontanato da terra in quel tratto di tempo.
Non è affatto semplice issare le vele da solo ma hai passato in mare cosí tanto tempo che non ti spaventi di fronte a tanta fatica. Inverti la rotta della nave e viri nella direzione in cui secondo i tuoi calcoli l'altra nave doveva trovarsi all'alba. Sai bene che i tuoi amici avranno già ripreso la navigazione per cercarti, dopo avere scoperto che sei finito alla deriva. Non certo per affetto nei tuoi confronti ma solo perché il capitano non rinuncerebbe mai a recuperare un carico di vetro e porcellana.
A meno che anche lui e l'intero equipaggio non siano stati avvelenati...
Scruti l'orizzonte per tutto il tempo in cui il sole compie il suo arco nel cielo prima di affondare ad occidente. Alla fine tanta perseveranza viene premiata: in lontananza scorgi il profilo della tua nave che solca le onde dirigendosi verso di te. Non appena si accosta, salti a bordo accolto dalle grida di entusiasmo dei marinai.
Avverti subito il capitano che probabilmente a bordo si nasconde un clandestino e lui ordina immediatamente di perlustrare le stive. Si sente molto presto un vociare frenetico intercalato da insulti ed imprecazioni. I marinai scortano in coperta un uomo basso e grassoccio vestito con una tunica. "Era nascosto dietro un barile" dice il primo ufficiale.

Il clandestino ti fissa dritto negli occhi con espressione di risentimento. "Che tu sia maledetto! Come hai fatto a tornare da solo? Se non era per te, questa notte avrei avvelenato l'acqua e la nave sarebbe diventata mia!"
Vai al **174**.

40

I cavalieri si avvicinano sempre piú. Ti arrampichi su una montagnola di terra restando nascosto per qualche attimo. Poi ti spingi oltre un fitto folto di felci e arrivi sul ciglio di una gola dai cui abissi si leva una densa nebbia. I lati del burrone sono uniti da un ponte di vetro. Vi posi un piede e subito ti rendi conto di quanto scivolosa sia la superficie.
Il rumore degli zoccoli ti dice che i cavalieri sono già al tuo inseguimento e perciò devi decidere se attraversare il ponte di vetro (vai al **63**) o se restare dove sei e affrontare i nemici con le spalle rivolte al precipizio (vai all'**86**).

41

Il vecchio spalanca gli occhi quando vede la corda alzarsi sopra la tua spalla. "Ho viaggiato molto quando ero giovane" ti dice. "Aspetta, non me lo dire, voglio indovinare... canapa indiana, giusto? Ho visto usare una corda come questa per fare trucchetti davvero simpatici quando mi trovavo in oriente".
Se gli spieghi di cosa si tratta, vai al **110**. Altrimenti vai al **61**.

42

Continui a viaggiare fino a raggiungere il mare. Risali la riva e arrivi ad un villaggio di pescatori dove vedi un uomo intento a riparare le reti. Sei già sul punto di avvicinarti a lui per salutarlo quando noti la figura asciutta di un ragazzo nascosto dietro una barca. Noti che ha una sola

mano perché l'altro braccio termina con un moncherino. Il ragazzo sta piangendo.
Se vuoi parlare con lui, vai al **135**. Se lo ignori, **157**.

43

Il genio manda un ultimo urlo disperato nell'attimo in cui si tramuta in una nube di vapore. Cancella l'anello magico dall'elenco degli oggetti, dato che non ti servirà piú a nulla ora che il genio è stato distrutto.
Azenomei si appoggia alla parete e respira affannosamente. È ancora intontito dal combattimento con il genio e perciò hai la possibilità di approfittarne per attaccarlo (vai al **423**) o per scappare (vai al **445**).

44

Sei ai piedi del pendio e perciò la lava non costituisce un pericolo immediato. Piuttosto ti preoccupano i vapori incandescenti che fuoriescono dalla bocca del vulcano. La nube nera scende lungo la montagna alla velocità del vento e, se ti raggiungesse, sarebbe in grado di arrostirti le carni in un batter d'occhio. Vai al **90**.

45

Utilizzando la lampada magica, ti rendi invisibile e nessuno perciò può notare la tua presenza mentre passi davanti alle sentinelle, superi una galleria piena di soldati e di schiavi, sorpassi la guardia del corpo del Califfo ed entri infine nella sala del trono. Comodamente disteso su cuscini di seta, Harun al-Rashid sta mangiando con compiaciuta lentezza cibi delicati e gustosi. Accanto a lui vedi Jafar, dietro il cui sorriso si celano piani di tradimento.
La lampada si spegne e improvvisamente torni visibile. Harun scatta in piedi di soprassalto. "Dio mi protegga da questa malefica magia!" geme.
"Non temete, Principe della Fede" lo rassicuri inchinan-

doti fino a baciare il pavimento davanti ai suoi piedi. "Non sono un genio. Sono solo un suddito fedele e sono venuto a parlarvi. Ascoltate dunque le mie parole".
Vai al **477**.

46

Il demone ti segue all'interno del passaggio segreto. Si accorge dell'errore solo quando gli salti addosso. Non può piú alzarsi in aria per permettere alle ferite di rimarginarsi. "È arrivata la tua ora, demone malvagio" esclami mentre lo colpisci a piú non posso. "Questa volta si combatte ad armi pari!"
Gli artigli del demone affondano nelle tue carni fin quasi all'osso ma per ogni colpo che ricevi, ne restituisci almeno due di uguale violenza. Sottrai 2 punti di Energia Vitale... ma se possiedi l'Arte della Scherma (e una spada) o l'Arte della Lotta, perdi soltanto 1 punto. Se sei ancora vivo, vai al **275**.

47

Le guardie si avventano contro di te come un branco di lupi famelici. La tecnica che preferiscono è avvicinarsi protetti dagli scudi e accerchiare il nemico usando le spade solo quando non c'è piú pericolo di colpire un compagno. Ma è una tecnica che conosci bene e perciò ti abbassi e lasci che la prima guardia spinga lo scudo in avanti. A questo punto non hai difficoltà a prenderla per le gambe e a lanciarla oltre la balconata. L'uomo manda un grido di terrore che si spegne sul pavimento della grande sala sottostante. Altre due guardie ti hanno ormai raggiunto... e questa volta non potrai usare lo stesso trucco.
Jafar resta ben protetto dietro di esse e stringe infuriato i pugni. Sprizza furore da ogni poro e ordina ai suoi uomini di attaccarti, ma nessuno di loro è disposto a rischiare la pelle con tanta facilità.

Ti fai strada sul pianerottolo conquistando centimetro dopo centimetro la salvezza. Ma devi sopportare numerose ferite prima di farcela. Se possiedi l'Arte della Scherma, sottrai 2 punti di Energia Vitale. Se possiedi l'Arte della Lotta, sottrai 3 punti; se non possiedi nessuna di queste caratteristiche, sottrai 5 punti. Se sei ancora vivo, finalmente raggiungi il fondo della scalinata e puoi metterti in salvo dileguandoti nei vicoli della città. Vai al **383**.

48

La barca lentamente prende forma nell'oscurità. Ti sembra quasi di assistere ad un sogno ad occhi aperti. Le vele hanno riflessi d'argento, le lanterne mandano scintille di luce fatata che ti permettono di distinguere persino i decori d'avorio che ornano il parapetto. A poppa noti un piccolo padiglione chiuso da tendaggi di seta decorata con lustrini. Nei pochi attimi in cui la brezza notturna scosta i tendaggi e la luce filtra all'interno del padiglione, ti riesce di scorgere una donna distesa su grandi cuscini.

Vuoi parlare con lei? Per farlo, dovrai tuffarti nel fiume e nuotare fino alla barca (vai al **94**). Se preferisci invece avvertire il capitano, vai al **26**.

49

Le guardie irrompono nella stanza ma trovano solo un cadavere accasciato sul freddo pavimento di marmo. Delusi, infilano le spade nei foderi ma Jafar si fa strada tra di loro esigendo di sapere ciò che è successo.

"L'intruso si è suicidato, signore" spiega il capitano indicando le gocce di veleno che ti sporcano le labbra.

Jafar sembra indispettito. "Peccato! Mi sarei occupato personalmente dell'interrogatorio di questo miserabile!"

Il capitano nasconde una smorfia di disgusto per l'osten-

tata crudeltà di Jafar e si rivolge alle guardie: "Portate il cadavere al cimitero".
Vieni trasportato fino ai confini della città e abbandonato in un piccolo edificio di mattoni accanto al cimitero, in attesa che il giorno seguente qualcuno ti seppellisca. Quando anche l'ultima guardia se n'è andata, il genio soffia di nuovo la vita nel tuo corpo. Ti sfreghi le membra indolenzite e ti alzi fissando il genio con aria contrariata. "Perché mai hai fatto in modo che io sembrassi morto?"
La creatura sorride... o meglio ha un'espressione enigmatica che ti piace pensare sia un sorriso. "Cosí non ti uccideranno di nuovo, giusto?"
"Ma ti bastava trasformare le loro spade in serpenti! O riempire la stanza di una nebbia soffocante o magari portarmi in salvo a bordo di una nuvola!"
"Ma di cosa ti stai lamentando?" sbotta il genio. "Ti ho salvato o no?" chiede, trasformandosi all'istante in uno sbuffo di vapore che lentamente viene risucchiato dall'anello.
Ti allontani dal cimitero per tornare in città e intanto pensi che forse per te è meglio lasciare Baghdad per qualche tempo. Il mondo è pieno di misteri e di opportunità e sono molti gli avventurieri che in passato sono tornati dai loro viaggi colmi di ricchezza. Se tu riuscissi a fare lo stesso, forse saresti in una posizione piú favorevole per esigere giustizia. Non ti resta che decidere in che modo viaggiare: se vuoi andare per mare, vai al **160**; se preferisci viaggiare via terra, vai al **183**.

50

Dopo tutto il tempo passato con te, il falco ha imparato a fidarsi e a comprendere i tuoi gesti. Alzi il polso e subito il rapace si leva in volo e volteggia sopra il mare. I gabbiani scappano atterriti ma il falco non li degna nemmeno di uno sguardo, intento com'è a fissare le vele nere della nave dei pirati per guidarti all'inseguimento. Al

tramonto, arrivi davanti ad alti picchi che si levano a strapiombo sul mare. Sul fianco di una montagna scorgi due enormi statue dalla testa di leone e tra queste una gigantesca lastra di pietra. "Dev'essere una specie di porta" suggerisce il primo ufficiale, "ma proprio non capisco come si possa aprirla".
Se disponi della Sapienza o hai trascritto la parola d'ordine *Sesamo*, vai al **437**. Se possiedi la Magia e un anello, vai al **440**. Se possiedi la tromba di Gerico e vuoi soffiarci dentro, vai al **457**. Altrimenti vai al **415**.

51

Hai superato ostacoli ben piú perigliosi di questo in luoghi di gran lunga piú inaccessibili e i tuoi sensi sono cosí sviluppati che non hai bisogno di luce per proseguire. Ti guardi attorno e infine continui a scendere i gradini con l'abilità e il piede fermo di un provetto scalatore. Quando senti che la roccia non è piú cedevole e insidiosa ma anzi sorregge fermamente ogni tuo passo, capisci di essere arrivato in fondo alla scalinata. Vai al **96**.

52

Continui a percorrere la galleria ma la luce della candela è appena sufficiente a illuminare fiocamente il punto in cui posi il piede. Dopo alcuni minuti senti il soffio di una brezza. "Forse siamo vicini all'uscita" dice Yussuf con tono sollevato accelerando il passo.
Non ne sei affatto cosí sicuro. L'aria continua ad essere carica dell'odore umido delle caverne e quando Yussuf si ferma di botto mandando un'imprecazione, lo raggiungi di corsa. La galleria termina in cima ad una stretta scalinata di gradini di roccia viscidi e malfermi. La scalinata si inabissa nell'oscurità e ti pare termini in un'enorme caverna, ma la luce è troppo debole perché tu riesca a distinguere qualcosa di preciso. Riesci solo a vedere i primi gradini oltre i quali ti attende un'oscurità minacciosa.

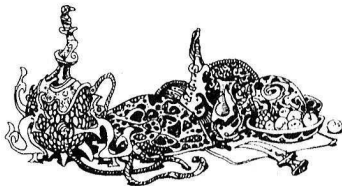
Yussuf raccoglie un ciottolo e lo fa rotolare sui gradini. Ci vogliono sette colpi prima che raggiunga il fondo della caverna. "Andiamocene da qui" propone Yussuf.
Se vuoi tornare indietro, vai al **408**. Se preferisci scendere la scalinata, vai al **430**.

53

Il grande uccello affonda il becco nella tua gamba. Mandi un disperato urlo di dolore e ti accasci a terra. Sottrai 3 punti di Energia Vitale. Anche se sei ancora vivo, a stento riesci a distinguere ciò che accade intorno a te. Con lo sguardo annebbiato dal dolore, ti pare di vedere che i due mostri sono avvolti da una cortina rossa come il sangue. Con urla feroci e sibilanti, si avvinghiano l'uno all'altro in un combattimento che scuote la terra. Alla fine è il grifone ad uscire vittorioso e a correre da te superando agilmente i lingotti d'oro.
"Questo era l'ultimo" proclama. "Hanno ucciso il mio padrone che regnava su questi luoghi ma finalmente la sua morte è stata vendicata".
"Sí ma a quale prezzo!" rispondi gemendo. "Guardami... sono mezzo accecato, sfigurato e ridotto ad uno storpio. O Dio di misericordia, cos'ho fatto per meritare un destino cosí orribile?"
"Coraggio, salta su" incita il grifone conducendoti ad una specie di apertura in cui vedi un tavolo di platino che riluce come se fosse ricoperto da un velo d'acqua. Sul tavolo ci sono due oggetti: uno zaffiro grande come un occhio e una gamba di oro brunito. Premi lo zaffiro nella fossa oculare e all'istante scopri di vederci come se fosse l'occhio che hai perduto. Anche la gamba si adatta perfettamente al tuo corpo ed è forte e salda piú della gamba vera.
Aggiungi 5 punti di Energia Vitale. Oltre a ciò, sul Foglio d'Avventura prendi anche nota del fatto che da adesso in poi avrai a disposizione, oltre alle caratteristiche che già possiedi, anche la Fortuna e l'Agilità (sempre che tu

non le avessi già selezionate all'inizio dell'avventura). Quindi per il resto dell'avventura potrai contare su sei caratteristiche e non piú solo su quattro. Se tra gli oggetti che possiedi c'è un fiore di gelsomino, vai al **98**. Altrimenti, vai al **76**.

54

Gli indigeni attaccano accompagnandosi con urla furibonde. "Uccidete l'intruso!" senti gridare dal capotribú. "Non possiamo permettere che un forestiero assista al Consiglio degli Avi e continui a vivere!"
Ma la furia dell'attacco gioca a tuo favore. Sono cosí ansiosi di ucciderti che attaccano troppo rapidamente senza mirare con precisione. Le armi sbattono l'una contro l'altra, si abbattono contro i deboli pilastri di legno e solo talvolta riescono a raggiungerti. Ma vieni comunque ferito e devi sottrarre 4 punti di Energia Vitale (se però conosci l'Arte della Lotta, perdi 2 punti e se possiedi l'Arte della Scherma, perdi solo 1 punto).
Se sei ancora vivo, riesci a vedere che il capitano, con la schiena premuta sulla parete, assiste al combattimento confuso e impotente. Il denso fumo azzurrino lo rende simile ad uno spettro vestito di una tunica bianca. Se vuoi continuare a combattere per salvarlo, vai al **122**. Se preferisci scappare finché puoi farlo, vai al **145**.

55

Il fruttivendolo è disposto a darti due mele in cambio di ciascuno dei seguenti oggetti: una spada dall'elsa ingio-

iellata, un mantello; un falco o un gioiello nero. Se possiedi tutti questi oggetti, puoi quindi ottenere otto mele. Se accetti il baratto, aggiorna in maniera appropriata il Foglio d'Avventura.
Hai anche la possibilità di comprare altre mele pagandole 5 dinari l'una. Ricorda comunque che non puoi possedere piú di otto oggetti e che ogni mela conta quanto un singolo oggetto. Vai al **32**.

56

Ti ricordi della storia di un uomo che venne catturato da una famiglia di demoni. Per salvarsi la vita, sfidò i due figli ad una gara di corsa. Assicurandosi un certo vantaggio, l'uomo si nascose in un cespuglio fitto e si lasciò superare dai fratelli. Poi tornò alla capanna dove la madre già preparava il pentolone. Capí che doveva ucciderla perché i poteri diabolici della donna l'avrebbero scovato in qualunque parte della terra. Sapeva anche che non serve né ferro né acciaio per uccidere un demone perché solo un'arma di legno può farlo. Raccolse perciò un pezzo di legno e diede un unico, tremendo colpo, spaccando in due la testa della vecchia. Buon per lui che il primo colpo fu sufficiente ad ucciderla perché altrimenti avrebbe dovuto colpirla di nuovo e un secondo colpo avrebbe avuto l'effetto contrario di farla tornare in vita piú forte di prima. Adesso che sai tutto dei demoni, puoi andare al **469**.

57

Un tetro colpo di tosse rompe il silenzio della notte. Ti volti e con il cuore in gola ti accorgi che la vecchia e i suoi figli demoniaci sono proprio dietro di te. La donna solleva una bacchetta magica e poi la punta contro di te. "La minestra ti sta aspettando" gracchia. "Non riprovarci piú!"

E, dette queste parole, ti colpisce in pieno volto con la bacchetta. Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, i due figli ti afferrano per le braccia e ti trascinano di nuovo dentro la capanna per buttarti senza troppi complimenti nella dispensa. "Vediamo un po'" riflette la vecchia osservando i vasi allineati sugli scaffali. "Direi di aggiungere del pepe e anche uno spicchio d'aglio per dare gusto... le carni di questi mortali sono sempre cosí insipide!"
Ti resta un'ultima possibilità. Se disponi della Magia e possiedi un anello, vai al **327**. Altrimenti, non ti resta che combattere e, se possiedi la Sapienza, vai al **370**; se non puoi farne uso, vai al **305**.

58

Ti muovi silenzioso in coperta tra i corpi addormentati dei pirati. Stai cosí attento a tenere d'occhio i pirati che non ti accorgi del gatto posato su una pila di cuscini di velluto. Gli schiacci la coda e quello emette un verso talmente acuto che sveglia all'istante i pirati. Infuriati si guardano attorno per vedere cosa sta succedendo e, prima che tu riesca a chiamare i tuoi compagni, uno di loro alza una giara d'argilla e te la svuota addosso. All'istante l'olio della giara, entrando in contatto con l'aria, si infiamma e vieni avvolto dal fuoco greco... la sostanza collosa usata nelle battaglie marittime. Se non te ne liberi quanto prima, morirai tra terribili ustioni!
Se disponi dell'Arte Marinara, vai all'**81**. In caso contrario nemmeno tuffandoti in acqua, riuscirai a salvarti... in pochi secondi vieni ridotto ad un moncone carbonizzato e la tua avventura finisce qui.

59

Sfinito, assordato dalle urla del vento e accecato dalla sabbia, continui la marcia con passo incerto e solo la disperazione ti spinge a non fermarti. Sai che se lo facessi,

in pochi secondi verresti sepolto da una montagna di sabbia. Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se hai ancora la forza per proseguire, devi decidere se spingerti nel cuore furioso della tempesta (vai al **105**), se proseguire diritto (vai al **128**) o se svoltare a sinistra (vai all'**82**).

60

Le lame sbattono l'una contro l'altra e producono clangori di morte amplificati dalle pareti di marmo. Il tuo fendente viene agevolmente parato ma non riesci a fermare l'allungo che ti ferisce alla spalla. Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora in grado di combattere, decidi se limitarti a parare i prossimi colpi dell'avversario (vai al **129**), se tentare un allungo per mirare al polso (vai al **37**) o se entrare nella guardia del nemico per tentare un attacco disperato (vai all'**83**).

61

La cella ha il soffitto a volta e il pavimento coperto solo di fango e paglia. Ci sono molti prigionieri e, mentre ti aggiri nella cella, uno di loro sospira e ti indica la grata a metà parete. "Qualcuno di noi è qui da anni" ti racconta. "Quando siamo fortunati qualcuno ci butta un po' di cibo oltre la grata. Ma di solito siamo dimenticati da Dio e dagli uomini. Nessuno può scappare da qui".
"E avete almeno acqua da bere?"
"Devi leccare quella che filtra dalle pareti". Il poveretto ti mostra la lingua, annerita e piena di piaghe.
Ti metti esattamente sotto la grata e poi alzi lo sguardo... una distanza di almeno tre metri. Le pareti sono troppo viscide e lisce per offrire appigli e non ti resta che ammettere che è davvero impossibile fuggire da questo luogo spaventoso. Se possiedi un paio di babbucce magiche o un tratto di corda indiana e vuoi farne uso adesso, vai al **133**. Altrimenti vai al **155**.

62

Ti salvi dalla disidratazione solo perché nella stiva scopri una piccola botte di vino invecchiato, ma la fame già si fa sentire con forti crampi allo stomaco. Non sei in grado di manovrare la nave da solo e perciò le correnti ti trascinano per giorni e giorni alla deriva fino a quando scorgi in lontananza una striscia di terra. Mentre ti avvicini, ti accorgi che si tratta di un luogo occupato da paludi di mangrovie, alberi dai fusti contorti che affondano le radici in acque salate e vorticose.
Mentre la nave si incaglia sulla riva, vieni accolto da un gruppo di scimmie talmente spelacchiate che la pelle sembra liscia e maculata come la buccia di una banana. Saltano di qua e di là sguazzando nelle onde per raggiungere la nave. Trovato un varco nel fianco, salgono subito a bordo e afferrano ciò che trovano, tuffandosi oltre il parapetto non appena hanno rubato qualche oggetto.
Se disponi della Magia e possiedi un anello, vai al **220**. Altrimenti, vai al **243**.

63

Se disponi dell'Agilità, vai al **109**. Se ti affidi all'Astuzia, vai al **132**. Se non possiedi queste caratteristiche, il piede scivola sulla superficie di vetro e precipiti nell'abisso sottostante. La tua avventura finisce qui.

64

"L'uovo del rokh!" esclami con lo sguardo fisso nel vuoto. "Ho sentito dire che il suo nido si trova appena sotto le nuvole, su un picco che domina le sorgenti del Nilo".
"Sí, il nido si trova sicuramente a grande altezza" replica il vecchio, "ma che c'entrano le sorgenti del Nilo? È una sciocchezza! Io sono nato vicino a quelle sorgenti e se ci fosse stato un picco cosí alto vicino al mio villaggio, il picco su cui si trova il nido del rokh, l'avrei certamente

visto, non ti pare? La verità è che il rokh abita sull'Isola delle Palme, molto lontano da qui verso est".
Cancella la parola d'ordine *Kismet* e al suo posto trascrivi invece la parola d'ordine *Tessuto*. Quando hai finito, vai al **470**.

65

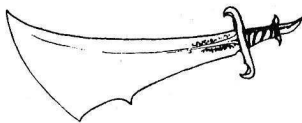
Prendi un gran respiro prima che la nube di fumo ti raggiunga e poi arranchi verso il centro della stanza senza riuscire piú a vedere nulla intorno a te. Il narghilé è sempre allo stesso posto. Ti infili il cannello in bocca e inspiri. Come giustamente avevi intuito, il fumo venefico passando per il serbatoio d'acqua diventa innocuo.
I tre maghi si chiamano l'un l'altro ma non riescono a vedere cosa stia accadendo a causa della nube da loro stessi creata. Afferri la mappa che stavano consultando e con il narghilé sottobraccio vai verso il fondo della stanza. Trovi una porta che ti conduce fuori dal palazzo e scappi a gambe levate.
Se decidi di tenere il narghilé o la mappa o entrambi, aggiungili all'elenco degli oggetti in tuo possesso e poi vai al **42**.

66

Cancella la parola d'ordine *Harem*, nel caso tu l'abbia trascritta.
Inverti il cammino e l'aria incandescente del deserto rende l'orizzonte tremolante. Fin dove arriva il tuo occhio, vedi sempre e soltanto pietre e sabbia.
Se possiedi una borraccia piena d'acqua, prendi nota che adesso è vuota e sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se non possiedi una borraccia o se quella che possiedi è già vuota,

devi sottrarre 2 punti; se però tra le tue caratteristiche c'è la Sopravvivenza, perdi soltanto 1 punto. Se sei ancora vivo, vai al **454**.

67

I ciottoli rendono insicura la tua corsa lungo il pendio. Non riesci ad essere piú veloce dei vapori vulcanici che calano veloci su di te. Vieni avvolto dalla nube e ti sembra di essere entrato di botto in una fornace ardente. Cerchi un soffio d'aria da respirare, un soffio che ti liberi i polmoni dal fuoco che in pochi attimi ti uccide. La tua avventura finisce qui.

68

Ti vengono in mente alcune possibili strategie d'azione. Potresti chiedere semplicemente di vedere il Califfo. Sai bene che in questo caso dovrai corrompere il ciambellano con almeno 1000 dinari perché tu venga introdotto a corte come un nobile di alto rango. Se vuoi fare cosí, vai al **22**.
Ma potresti anche avvicinare qualcuno che lavora all'interno del palazzo e fare in modo che sia lui a condurti dal Califfo. Conosci molta gente in città che lavora a corte ma non puoi sapere se sono fedeli al Califfo o sono al soldo del visir. Se vuoi tentare di attuare questo piano, vai al **361**.
Infine, sai che il Califfo di tanto in tanto ama gironzolare di notte per la città travestito da comune cittadino. Forse ti riuscirebbe di individuarlo e avvicinarlo per raccontargli la tua storia... sempre che Masrur, la sua guardia del corpo, non ti uccida prima ancora che tu riesca a presentarti. Se vuoi provarci, vai al **182**.

69

L'astrologo esce dalla bottega e osserva la piazza piena di gente e di bancarelle ma lo spettacolo lo lascia indifferente. La folla festante, per quanto lo riguarda, potrebbe tranquillamente essere nulla piú di un'ombra incerta. L'uomo infatti fissa con interesse solo il cielo, dove la luna sembra un disco di avorio che domina l'intera città.
Ti avvicini a lui. "Soltanto qualche attimo fa un derviscio mi ha detto strane cose sulle virtú del cielo" racconti. "Cosa riesci a vedere tra le stelle?"
L'astrologo si volta verso di te con uno sguardo carico di segreta sapienza. Alza un braccio e ti indica tutte le costellazioni tracciando un ampio arco che si chiude sull'ingresso della bottega. "Le stelle sono la chiave di tutti i misteri ma devi passare prima quella porta" ti dice. "Un dinaro sarà sufficiente ad aprirla e a farti vedere il futuro".
L'improvviso riferimento ai soldi fa svanire la magia del momento. "Sei un saggio o sei solo il re dei mercanti?" protesti. "Sei cosí cieco di fronte alla bellezza della notte da riuscire a parlare solo di denaro?"
L'uomo si carezza la barba. "Ma è solo un dinaro! E tu avresti il coraggio di protestare per un prezzo cosí ridicolo di fronte alla possibilità di sapere cosa ti riserva il futuro?"
Se accetti di pagare 1 dinaro, sottrailo dal denaro che possiedi e poi vai al **115**. Altrimenti, puoi scegliere se parlare al marinaio (vai al **475**), al cantastorie seduto in un lato della piazza (vai al **23**) o andartene per i fatti tuoi (vai al **92**).

70

Ti tuffi di lato e poi con un salto all'indietro eviti la scimitarra di Masrur che tenta di farti a pezzi. Il fendente si abbatte contro il pavimento nel punto in cui ti trovavi nemmeno un secondo prima. La punta della spada scalfisce il marmo e provoca un rumore assordante ma è nulla in confronto all'urlo rabbioso di Masrur.

Se finora non aveva intenzione di ucciderti, adesso non cerca altro. Ti sposti di qua e di là e, continuando a scansare i goffi movimenti del gigante, corri fuori dalla stanza e vai sul pianerottolo da cui sei venuto. Jafar ti segue e batte le mani per chiamare le guardie. In men che non si dica dall'arcata alla fine del pianerottolo irrompe un drappello di guardie armate di spada che si dirige contro di te. Devi agire in fretta.
Se disponi del Tiro con l'Arco, vai al **230**. Altrimenti, devi scegliere se combattere (vai al **47**) o se tentare la fuga (vai al **253**).

71

Ti pare che il corpo si svuoti di ogni energia. Arranchi senza meta e ogni passo è una miracolosa conquista. Talvolta quasi perdi i sensi e crolli sulla sabbia, ma in qualche modo ogni volta ritrovi la forza per rialzarti e proseguire. Sottrai 2 punti di Energia Vitale (ma se hai una borraccia ancora piena, perdi solo 1 punto). Se sei ancora vivo, ad un certo punto scorgi in lontananza il profilo di una macchia di vegetazione e ti sfoghi urlando di gioia quando ti accorgi di essere arrivato alla fine del deserto. Vai al **113**.

72

Le guardie irrompono nella stanza. Sali sul bordo della balconata e ti lanci, atterrando con le ginocchia piegate e rotolando a terra per assorbire l'impatto della caduta. Ma per quanto abile tu sia, il colpo è davvero tremendo e per qualche attimo resti immobile a terra, capace soltanto di raccogliere le forze. Se disponi dell'Agilità o della Fortuna, sottrai 1 punto di Energia Vitale; altrimenti sottrai 5 punti.
Se sei ancora vivo, alzi lo sguardo e vedi le guardie che si sporgono dal parapetto. Capisci che devi farti forza e nonostante il dolore che ti opprime devi scappare prima che diano l'allarme all'intero palazzo. Arranchi verso

l'uscita ma ti imbatti in una sentinella messa sull'avviso dal trambusto. "Cosa sta succedendo?" chiede.
"Un ladro è entrato nella camera privata del Califfo e ha rubato tutta la frutta" dici assumendo un'espressione da cane bastonato. "E adesso figuriamoci se riesco ad avere qualche elemosina, con tutto questo baccano! Non vorresti farla tu un po' di carità a questo pover'uomo?"
Il soldato ti lancia un'occhiataccia e ti spinge via. "Vattene da qui, miserabile!" ordina, sfoderando la spada e correndo dentro il palazzo.
"Puoi star certo che me ne vado!" sussurri sorridendo mentre guardi il soldato allontanarsi. Vai al **383**.

73

L'acqua che cola dalle pareti ha reso viscidi i gradini e ad un certo punto il piede scivola e cominci a precipitare. Se possiedi la Fortuna, vai al **119**. Altrimenti, vai al **142**.

74

Il vecchio riprende a raccontare la sua storia e ignora i rimbrotti e gli sberleffi del capitano. "La donna demoniaca non s'impressionò per nulla di fronte all'audacia del principe, ma i figli si sentirono sfidati e insistettero perché la madre permettesse loro di mostrare che avrebbero vinto. 'Da bambini siamo cresciuti bevendo sangue e da sempre sulla nostra tavola c'è carne umana' dissero al principe. 'Vai. Parti pure. Tra cinque minuti verremo a prenderti'.
Il principe corse subito a piú non posso ma, non appena uscí dal campo visivo dei due demoni, si nascose in un cespuglio. I fratelli partirono ben prima di quanto avevano promesso. 'Ha già fatto piú strada di quanto pensavo' disse uno dei fratelli. 'È vero' rispose l'altro guardando davanti a sé. 'Ma non gli servirà a nulla perché lo prenderemo comunque'.

Non appena i due ripresero a correre, il principe tornò alla capanna. Quando era bambino, la nutrice gli aveva narrato storie di creature come queste. Sapeva che non serve l'acciaio per uccidere un demone ma solo un legno molto duro. Entrò furtivamente nella capanna mentre la vecchia preparava già il pentolone in cui cucinarlo e, preso un ramo, colpí con quanta forza aveva l'essere demoniaco..."
Il vecchio batte le mani per imitare il rumore e i bambini fanno un salto all'indietro spaventati.
Ma con un debole sorriso in volto, il vecchio scuote la testa. "Ah, se il principe avesse ascoltato con piú attenzione i racconti della nutrice! Perché sapete cosa fece? Si dimenticò che un colpo fortissimo può uccidere un demone ma un secondo colpo altrettanto forte può riportarlo in vita. Il principe colpí la vecchia una seconda volta per essere sicuro di ucciderla... e dopo il secondo colpo la malefica creatura si alzò rinvigorita piú di prima e, afferrato il principe, lo buttò nel pentolone di acqua bollente".
Il vecchio si ferma e guarda le facce degli spettatori. "E cosí finisce la storia".
"Che stupida storia!" sbotta il capitano. "E non ha nemmeno un lieto fine! Coraggio, torniamo alla nave".
Trascrivi la parola d'ordine *Conchiglia* e poi vai al **375**.

75

Quando arrivi sulla riva dell'isola, trovi ad accoglierti una distesa erbosa quasi priva d'alberi. Il capitano Ibrahim ti indica una torre bianca vicina al centro dell'isola. Di fronte a quella, a trecento passi circa di distanza, vedi una montagnola di pietre bianche. "L'isola è abitata" ipotizza il capitano.
"Già ma forse non dagli uomini" dice una voce.
Ti volti di scatto e vedi uno strano gruppo di figure ferme in piedi. Sono sette giganteschi guerrieri dalla pelle verde con lunghi musi e denti affilati come quelli degli squali. Al centro del gruppo un nano dal ventre tondo porta in

testa una corona simile ad una maschera e la corona è cosí alta che al principio non ti eri nemmeno accorto che si trattava di un nano... pensavi che la maschera fosse davvero un volto in carne ed ossa.
Il capitano si riprende subito dalla sorpresa. "Avete un aspetto davvero minaccioso" avverte. "Ma attenti a non disturbarci. Siamo tutti armati di spada!"
La gran parte dei marinai in realtà sta tremando dalla paura. Il nano invece replica con un sorriso. "Puoi stare tranquillo. L'unica cosa che ho intenzione di fare è decidere quanto tempo ospitarvi qui sulla mia isola. La vedi quella torre laggiú? Forse ti interessa sapere che l'ho costruita io da solo in una notte. Allora facciamo un patto: se riuscirete a costruire una torre identica a quella usando le pietre bianche che vedete, domani mattina potrete tornare alla vostra nave e salpare".
"E se non ci riusciamo?"
Il nano sbadiglia annoiato come se la domanda non meritasse nemmeno una risposta e poi con un gesto magico fa apparire un cuscino. "Mi farò un pisolino" comunica a tutti, togliendosi la corona dal capo e stendendosi sul cuscino. Prima di addormentarsi, si rivolge al settimo guerriero dal muso di squalo. "Non farli partire e svegliami domani mattina".
Poi chiude gli occhi e comincia subito a russare. Se disponi della Sapienza o dell'Arte Marinara, vai al **283**. Altrimenti vai al **311**.

76

"Al principio fui sorpreso di vedere che un mortale era riuscito a raggiungere questa città" ti racconta il grifone. "Ma ora vedo che possiedi il fiore magico che consente di camminare tra le nuvole".
Abbassi lo sguardo per fissare il fiore che ti aveva dato il capitano. Soltanto adesso ti rendi conto di tenerlo ancora in mano. Prendi nota sul Foglio d'Avventura che possiedi un fiore di gelsomino e poi vai al **98**.

77

Mentre si spegne l'eco della voce spettrale, le figure avvolte nelle coperte si accasciano a terra come pupazzi privi di vita. Sembra un segnale per indicare che è finito un qualche rito. Gli indigeni si alzano da terra e corrono subito a legare il povero capitano, che è fin troppo confuso e incredulo per riuscire a reagire.
Ti allontani prima che qualcuno si accorga di te. Una volta tornato a bordo, gli uomini dell'equipaggio ascoltano con espressione atterrita il tuo racconto. "Si dice che gli indigeni adorino i cadaveri dei loro avi" mormora Sayid, il timoniere. "Ma a quel che racconti, questi selvaggi accettano persino di farsi governare dai morti!"
Uno sguardo di paura corre sui volti dei marinai ma uno di loro trova il coraggio di parlare, mosso da lealtà per il capitano. Si tratta di Jumail, il cuoco. "Non possiamo abbandonare il capitano nelle mani di questi infedeli" proclama rivolgendosi poi a te. "Se vuoi cercare di salvarlo, puoi contare su di me".
Se decidi di tentare di salvare il capitano, vai al **167**. Se pensi che sia meglio aspettare l'alta marea e poi lasciare subito l'isola, vai al **258**.

78

Il capitano esce dalla cabina con aria rattristata e annuncia all'equipaggio che non vi addentrerete nel Mar Rosso. "Non posso rischiare cosí tanto" spiega. "Venderemo qui il carico e poi torneremo a Suhar".
Alcuni marinai esprimono con mugugni la loro disapprovazione. Gli era stata promessa una parte dei guadagni del viaggio. Il resto dell'equipaggio è invece ben contento della novità perché già si rallegra di tornare a casa prima del previsto.
Ma tu non puoi ancora tornare. Eri partito in cerca di avventure e ancora non ne hai trovate. Il vecchio Madan, il carpentiere di bordo, si accorge che stai raccogliendo le tue cose. "Hai deciso di sbarcare qui?" chiede.

"E cos'altro posso fare?" rispondi mentre stringi i legacci dello zaino.
L'uomo si gratta la testa prima di rispondere. "Ho sentito parlare dell'Isola Scarlatta. Si trova a sud e si dice che sia piena di oro e di avorio. Perché non suggerisci al capitano di farci una capatina?"
"E secondo te mi darà ascolto?"
"Anche lui ha visto che sei pieno di risorse e di capacità nascoste e forse tiene in gran conto la tua opinione".
Cosa pensi di fare? Vuoi suggerire al capitano di fare rotta per l'Isola Scarlatta (vai al **456**)? O preferisci abbandonare la nave e proseguire da solo la tua ricerca (vai all'**11**)?

79

Vieni scoperto e trascinato fuori dal cespuglio per essere condotto davanti al Sultano.
"Lasciate che sia io a fare a pezzi questo vigliacco!" chiede uno dei cavalieri.
"Calmati" replica il Sultano, ma il cavaliere continua a tenere la lancia puntata contro di te.
Alzi lo sguardo e fissi il Sultano. "Perché risparmiarmi dopo avere ordinato una simile carneficina?" chiedi rialzandoti.
Ti pare che dietro l'immobilità della maschera si faccia strada un sorriso beffardo. "Non ti ho affatto risparmiato la vita. Ho solo sospeso la condanna a morte. Mi incuriosisci e io che ho posato lo sguardo sul Paradiso, vedo il destino avvolgere la tua vita come un filo di fumo".
È l'ultima possibilità per salvarti e devi decidere in fretta. Se vuoi affidarti all'Astuzia, vai al **379**. Se preferisci combattere, vai al **17**. Se invece tenti di aprirti un varco per fuggire, vai al **40**.

80

Prosegui e ti ripari in una caverna dopo avere controllato che non sia già occupata. All'esterno senti ululare un vento

freddo e sferzante ma sei ben protetto dal mantello di lana. Ma, nonostante il tepore, dopo la tremenda esperienza riesci a dormire ben poco. All'alba, scendi dalle colline per raggiungere gli altri. Vai al **289**.

81

Il fuoco greco non può essere spento dall'acqua bensí dal vino. Per fortuna proprio accanto a te ce n'è un barile mezzo pieno. Ti cali nel barile e subito le fiamme si spengono. I marinai, udito il trambusto, escono dalla stiva e armati di spada si spargono per la nave. In pochi secondi infuria la battaglia e tu stesso devi prenderne parte per salvarti dalla furia dei pirati.
Se possiedi l'Arte della Scherma e una spada, perdi 1 punto di Energia Vitale. In caso contrario, se possiedi l'Arte della Lotta, perdi 2 punti. Se non disponi nemmeno di questa caratteristica, perdi 4 punti. Se sei ancora vivo, vai al **372**.

82

Il vento porta nubi cariche di sabbia fine come gocce d'acqua nella nebbia. Ti entra in gola e penetra negli occhi. Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, tra un colpo di tosse e l'altro, mezzo accecato e assordato dall'urlo furibondo del vento, riesci a proseguire il cammino.
Vuoi proseguire nella stessa direzione (vai al **151**); vuoi svoltare a destra (vai al **59**) o preferisci deviare a sinistra (vai al **36**)?

83

Il colpo è di una precisione perfetta ma lo lascia indifferente come se tu gli avessi tirato addosso un innocuo ciuffo d'erba. Ridendo sguaiatamente si lancia in avanti e ti affonda la lama nel fianco. Sottrai 4 punti di Energia Vitale. Se sei ancora in grado di combattere, puoi ripetere la stessa

tattica, (vai al **148**), tentare con colpi meno letali ma piú efficaci (vai al **37**) o limitarti a parare gli attacchi dell'avversario (vai al **60**).

84

L'isola misteriosa scompare presto all'orizzonte. Per tutto il giorno seguente il capitano non fa altro che camminare nervosamente da prua a poppa della nave. "Avrei dovuto scendere sull'isola!" si rammarica. "Magari era uno di quei luoghi di cui si parla nelle antiche leggende".
"Di quali leggende parlate?"
"Quelle piú famose! Ho sentito parlare di un'isola i cui alberi sono pieni di frutti d'oro, di un'altra in cui c'è un fiume la cui acqua è in grado di donare la vita eterna e le donne che la abitano..."
"Ah, pensavo che parlaste delle stesse leggende che conosco io" lo interrompi prendendo un sorso d'acqua dal barile e nascondendo un sorriso. "Quelle che raccontano dei viaggi di Sinbad il marinaio... isole abitate da cannibali assassini, da maghi malvagi, da giganti spaventosi".
"Sí, sí, hai ragione" dice infine il capitano con aria seria. "Alla fin fine ho preso la decisione giusta".
Un marinaio interrompe la conversazione per indicare una nave che si avvicina a dritta. Le vele sono ammainate e nessuno risponde ai vostri richiami. Quando arrivate abbastanza vicino, capite subito perché. La coperta della nave è piena di cadaveri! Vai al **356**.

85

L'intrico di vegetazione e il suolo paludoso ti rendono il cammino davvero faticoso. Quando ti fermi per riprendere fiato, devi tenerti ben saldo al fusto di un albero per tirarti fuori dagli acquitrini che vorrebbero risucchiarti. Affondi fino alle cosce nel fango e talvolta ti tocca salire fino in cima ad un albero per aspettare che un coccodrillo attirato dalla tua presenza si allontani nuotando pigramente.

Per non parlare degli insetti che a sciami ti volano attorno oscurandoti spesso la vista.
Per sopravvivere alla fame ti affidi ai pochi molluschi che riesci a trovare tra le radici di mangrovia e che devi mangiare crudi. Dopo qualche giorno hai accumulato le foglie secche e il legno necessari a costruire una rozza zattera e con questa cominci a navigare tra le paludi fino a raggiungere un fiume. Sei febbricitante e la sete è tale che non esiti a bagnarti le labbra nella sua acqua fetida. Se disponi della Sopravvivenza, sottrai 2 punti di Energia Vitale; in caso contrario devi sottrarre 5 punti. (Se però possiedi una borraccia piena d'acqua, perdi soltanto 1 punto.)
Se sei ancora vivo, poco lontano, su un altro braccio del fiume, scorgi una città. Con gli ultimi scampoli di forza che ti restano, guidi la zattera fino a riva e ti accasci sulla nuda terra. Vai al **442**.

86

Se possiedi la Magia e un anello, vai al **199**. Altrimenti, aspetti fino a che i cavalieri arrivano in vista (vai al **17**).

87

Decidi di prenderti un po' di riposo. Devi solo decidere quando fuggire e nessuno ti sta correndo dietro. Appronti un giaciglio con qualche manciata di paglia mentre fuori dalla cella vedi spegnersi gli ultimi bagliori del giorno.
Ti svegli all'improvviso nel cuore della notte con un incubo ancora presente davanti agli occhi. Venivi portato al cimitero di Baghdad come se tu fossi morto ma in realtà eri vivo e cosciente ma non potevi piú muovere un muscolo né parlare per dire a tutti che eri vivo. Il sudore ti impregna ancora gli abiti.
Allunghi una mano per controllare i tuoi oggetti e ti accorgi che le babbucce sono scomparse! La luce fioca del-

la luna illumina appena la cella ma ti è sufficiente per vedere che anche il vecchio non c'è piú! È stato lui a rubarti le babbucce. Cancellale dall'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura. Il vecchio non ha portato con sé lo strano gatto dalla lunga coda e quindi puoi tenerlo con te se lo desideri (ma ricorda di prenderne nota sul Foglio d'Avventura). Vai al **61**.

88

La nube di vapore verdastro ti nasconde agli occhi dei tre maghi e perciò ne approfitti per lanciarti in avanti e afferrare la mappa che stavano consultando. Gli occhi cominciano a lacrimarti e devi affrettarti per raggiungere una parete, dove ti arrampichi usando il lembo di un arazzo fino a raggiungere la balconata che corre tutt'attorno alla sala. Quando guardi in basso, ti accorgi che i maghi sono ancora in piedi nonostante la nube li avvolga. A quanto pare il vapore non ha alcun effetto su di loro ma su di te avrebbe avuto certamente l'effetto di ucciderti in pochi secondi.
A nessuno dei tre viene in mente di alzare il capo per guardare in alto. Indisturbato percorri la balconata e quando trovi la prima finestra aperta, sali sul davanzale e scendendo lungo il muro esterno, scendi a terra e ti allontani piú veloce che puoi. Aggiungi la mappa all'elenco degli oggetti in tuo possesso e poi vai al **42**.

89

Azenomei giace a terra e non si muove piú ma comincia lentamente a dissolversi per trasformarsi in denso fumo nero. Un puzzo simile a quello dello zolfo ammorba all'improvviso l'aria nella stanza e, quando il corpo del giovane è scomparso completamente, tutto ciò che resta di lui è la sua spada. Se lo desideri, puoi raccoglierla e tenerla. Se hai trascritto la parola d'ordine *Harem*, vai al **20**. Altrimenti, vai al **66**.

90

Ti tuffi nel torrente e ti adagi sul fondo delle acque gelide e limpide mentre vedi la nube di gas venefico rotolare sopra di te in superficie. Ma non puoi trattenere il fiato per sempre. Riemergi e quando inspiri scopri che la prima ondata di gas è passata e l'aria è piena del puzzo che si dice ammorbi l'inferno. Ti allontani di corsa dalla montagna prima che la colata di lava ti raggiunga.
Dopo qualche giorno di ricerca, sei certo che le leggende non dicono la verità. Se davvero il rokh esiste, il suo nido non si trova in questa parte del mondo. Potresti dirigerti verso est (vai al **180**) ma puoi anche scegliere di abbandonare la ricerca e fare ritorno a Baghdad (vai al **113**).

91

Le mostri il frammento di diamante. "Perdonami" le dici pieno di vergogna. "Ma ho trovato soltanto questo".
La ragazza ti guarda come se pensasse all'improvviso che tu sei un povero imbranato, ma almeno non ti accusa di aver tradito la sua fiducia. "Be', spero almeno che tu dica a mio padre che sono qui. Lo farai?" chiede intercalando le parole con profondi sospiri.
"Se lo incontrerò, lo farò di sicuro" prometti. "Anche se non è cosí facile riuscire a parlare al Califfo in persona".
Ti inchini ed esci subito dalla stanza prima che Ayisha decida di trasformarti in un verme. Vai al **66**.

92

Cammini lungo il fiume, dove la luna si riflette sulla superficie come una scimitarra affondata negli abissi. A poca distanza, coppie di giovani si sussurrano parole d'amore nascosti tra gli alberi. Accecati dall'emozione del momento, non possono vedere la figura che solitaria passeggia lungo la riva.
Rifletti sul tuo futuro. La vita da mendicante non può dare

altro che miseria, malattie e una morte precoce. Senti montare dentro di te la rabbia al pensiero di come Jafar abbia approfittato della tua buona sorte. Il Califfo dovrebbe essere avvertito del piano malvagio che lo riguarda ma un comune suddito come te non può nemmeno sognare di essere ricevuto dal re del mondo civilizzato. Se tu fossi ricco, tutto sarebbe diverso, però. "Basta un po' d'oro per far pendere la bilancia della giustizia" dice infatti il proverbio.
Se decidi di andare comunque al palazzo del Califfo, vai al **206**. Se invece decidi di andare in cerca di avventura e di ricchezze, scegli se metterti in viaggio per mare (vai al **160**) o se unirti ad una carovana di mercanti che si sposta via terra (vai al **183**).

93

In punta di piedi ti avvii verso la porta seguente e vedi Jafar che sta parlando ad una schiava. Con un salto ti nascondi appena in tempo per non essere visto nell'attimo in cui il visir si gira.
"Oggi sembrate raggiante, mio signore" lo stuzzica la schiava porgendogli una coppa di vino. "Posso pensare che sia la mia compagnia ad allietarvi cosí?"
Jafar sorride e si porta la coppa alle labbra. "La tua compagnia? Sei solo un'insignificante donnetta tutta ossa che ho pagato anche troppo. Starei meglio in compagnia dei

pidocchi che vivono negli stracci di un mendicante!" La schiava inizia subito a piangere e Jafar sembra ancora piú infastidito. "Sono contento per due motivi" le spiega. "Il primo è che oggi ho gabbato un miserabile idiota guadagnando una magnifica preda... uno stallone di incredibile bellezza che ho regalato al Califfo, il quale per ricompensarmi mi ha donato un palazzo sulle rive del Tigri!"
"E qual è l'altro motivo, mio signore?" chiede la schiava incuriosita suo malgrado.
Hai ben poche speranze di tornare in possesso dello stallone, ora che è nelle mani del Califfo. Se continui ad origliare e vuoi sapere ciò che Jafar sta per dire, vai al **362**. Se pensi sia piú prudente lasciare il palazzo invece di continuare a sfidare la fortuna, vai al **383**.

94

Ti tuffi nelle scure acque del fiume e nuoti fino alla barca. Quando risali fino al parapetto, ti accorgi che alcune guardie sono intente a giocare a dadi. Dentro il padiglione la donna sospira, rassegnata, mentre guarda i moschini che si ammassano intorno alla luce delle lanterne.
Se possiedi l'Adattamento, vai al **162**. Altrimenti, scegli se presentarti alle guardie (vai al **117**) o se avvicinarti furtivamente alla donna (vai al **140**).

95

Proprio nell'attimo in cui inizi a scendere dal balcone, nella stanza irrompono le guardie che corrono subito alla balaustra per lanciarti addosso ogni sorta di oggetto: scudi, elmi, torce, persino i pezzi della porta che hanno appena sfondato.
Qualcosa di pesante ti colpisce alla spalla. Non riesci a vedere cos'è ma è sufficiente a farti perdere la presa sull'edera e costringerti a precipitare. Senti sibilare l'aria intorno a te e vieni preso da un terrore senza fine. Quando tocchi terra con un violento impatto, il dolore ti trafigge

ogni parte del tuo corpo. Sottrai 6 punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, senti le urla delle guardie venire dall'alto. Non puoi restartene qui a riposare. Devi alzarti e scappare prima che l'intera guarnigione di palazzo accorra per catturarti.
Con enorme fatica arranchi fino all'uscita ma vieni fermato da una sentinella. Il cuore ti batte all'impazzata ma ti calmi non appena scopri che il soldato non sa nulla di ciò che è accaduto dentro il palazzo. Ti fissa soltanto e poi guarda il drappello che sta attraversando di corsa la corte interna. "Cosa succede?" chiede incuriosito.
"Un assassino è entrato a palazzo" spieghi cercando con grande sforzo di nascondere il dolore che ti intontisce.
La sentinella corre subito ad unirsi al drappello. Con tutta la velocità che il dolore e le ossa rotte ti consentono, passi il grande cancello e ti infili nei vicoli piú nascosti della città. Quando ti volti un'ultima volta, vedi i soldati che passano l'uscita intenzionati ad inseguirti.
Ma appena fuori, si guardano attorno confusi perché nessuno di loro è riuscito a vedere in quale direzione sei scomparso. Sei riuscito a farla franca. Vai al **383**.

96

Da una fonte misteriosa sgorga una luce abbagliante. Pilastri di cristallo chiudono un'alcova di fronte a te. Il vecchio che avevi incontrato ora è vestito con la tunica bianca del re di Persia. Sul petto brilla un gioiello nero e resti a bocca aperta di fronte a tanto mistero, mentre Yussuf ti raggiunge lentamente.
"Siete stati bravi ad arrivare fin qui" dice il vecchio. "E meritate entrambi una ricompensa. Qui ci sono quattro tesori" aggiunge mentre estrae da un baule una lampada di rame. "Questa è la lampada magica usata dal grande eroe Antar per entrare senza essere visto nell'harem di Sakhur il Genio".
"E come funziona?" chiede Yussuf.
"Devi soltanto accenderla e tenerla in mano per diventa-

re invisibile. Ma bada che nella lampada è rimasto ormai poco olio che ti basterà per qualche minuto appena". Il vecchio posa la lampada e dal baule tira fuori un tratto di corda. "Il secondo tesoro è una corda che viene dalla lontana India. Al tuo comando la corda si alzerà da sola in aria... un tesoro inestimabile per un ladro!" Rimessa la corda nel baule, questa volta il vecchio estrae una tromba. "E questa è la famosa tromba che distrusse le mura di Gerico, nei tempi antichi. Usala con prudenza perché non è facile controllare il suo devastante potere".
L'uomo si mette a braccia conserte mentre tu osservi i preziosi oggetti. "Quanti ne posso prendere?" chiedi. "Uno solo?"
"Uno per ciascuno e quindi potete sceglierne due".
Yussuf lascia a te la scelta. Se vuoi prendere la lampada e la corda, vai al **164**. Se preferisci la corda e la tromba, vai al **187**. Se la tua scelta cade sulla lampada e sulla tromba, vai al **210**. Se rifiuti di scegliere, vai al **233**.

97

L'uomo ti guida lungo un angusto vicolo che porta ad un bagno pubblico. Se disponi dell'Adattamento, vai al **344**. In caso contrario, se possiedi la Fortuna, vai al **366**. Se non possiedi nessuna di queste caratteristiche, vai al **387**.

98

Il grifone torna con te nel punto in cui la nave si era impigliata tra i rami dell'albero dai fiori viola. Alla vista di un essere cosí spaventoso, alcuni marinai preparano le spade e altri tendono l'arco puntando una freccia contro di voi ma li avverti a gran voce che la creatura non ha intenzione di fare del male a nessuno.
"E cos'altro vorresti che ci succedesse?" si lamenta il capitano. "Non ti basta di avere portato a bordo della mia nave la malasorte con le tue stregonerie?"
Il grifone lo rassicura delle intenzioni amichevoli. "Per-

mettimi soltanto di prendere con il becco l'albero maestro" propone. "Non temere. Userò la mia forza solo per alzare la nave e riportare tutti voi sani e salvi sulle onde del mare".
Se insisti con il capitano perché accetti l'offerta, vai al **121**. Se pensi che sia meglio affidarsi ad un'altra strategia, vai al **144**.

99

Le teste delle misteriose figure ricadono senza vita sul petto. È il segnale che la cerimonia è finita. Gli indigeni si rialzano e alcuni di loro già marciano verso il fondo della stanza per prendere il capitano Ibrahim.
Capisci che è il momento giusto per uscire ma sei talmente atterrito da ciò che hai visto che esiti troppo a lungo. Mentre cerchi di sgattaiolare verso la porta, un indigeno si volta e si accorge di te. L'urlo furibondo avverte subito tutti gli altri e in capo ad un attimo vieni sommerso da un'orda furibonda. Vai al **54**.

100

Dai ordine ai marinai di riportare la nave in porto mentre il tuo equipaggio sale a bordo dell'altro vascello. Selezionando i marinai piú scaltri e fidati, ti nascondi assieme a loro in alcuni barili vuoti dentro la stiva. Non devi aspettare molto per sentire l'urlo della vedetta che segnala vele nere all'orizzonte.
I rampini uniscono le due navi e subito in coperta si sente il clangore furioso delle armi. Hai ordinato all'equipaggio di fingere una debole resistenza per evitare che i pirati sospettino qualcosa e di arrendersi prima di essere uccisi. Dopo poco tempo senti passi frenetici scendere i gradini della stiva. Seguendo i rudi ordini impartiti da una voce imperiosa, i pirati trasportano i barili sulla loro nave. Il morbido rollio del vascello mercantile si tramuta nella decisa navigazione di un vascello da guerra.

Passano ore ed ore prima che tu senta la nave approdare ad un molo. I pirati cominciano a scaricare i barili. Sei già pronto a saltar fuori e ad attaccare quando vieni fermato da una voce. "Apriamo uno dei barili di vino buono e facciamo festa. Scaricheremo il resto del carico domani".
Meglio di quanto pensavi. Aspetti che lo sgangherato vociare da ubriachi lasci il posto al russare ritmico e regolare e ti azzardi ad uscire dal nascondiglio. Ti trovi in una laguna sotterranea dominata da un grande palazzo di pietra.

Lungo le rive ardono bracieri di bronzo che danno luce ad un'immagine di incomparabile meraviglia. La spiaggia è piena d'oro, di gemme, di avorio, di giare d'olio e di profumi, di fiasche di vino soave e di tessuti preziosi. I furfanti dormono profondamente, storditi come sono dal vino con cui si sono ubriacati. Accanto a te vedi un pirata

dal volto solcato da una cicatrice al cui collo pende una collana di zaffiri. Disteso poco lontano, un altro dal volto tondo e rubizzo si copre con una coperta di seta.
Se vuoi affidarti alla Destrezza, vai al **12**. Se possiedi la lampada di Antar e vuoi farne uso, vai al **35**. Se non puoi utilizzare nessuna di queste opzioni, vai al **58**.

101

"Le tue parole sono piene di saggezza e di senso pratico" dici ad Hakim. L'uomo annuisce e sorride, pensando che tu sia d'accordo con lui. "Tuttavia mi fanno tornare alla mente quella storia dell'uomo che passava ogni anno nei dintorni della Mecca con i suoi cammelli. Ogni volta si fermava fuori della città, si inchinava a terra e diceva: 'Giuro che il prossimo anno verrò in pellegrinaggio'. E come ogni volta proseguiva il viaggio".
"E cosa accadde?" chiede Hakim.
"Continuò a fare la stessa cosa fin quando Dio non gli impedí per sempre di mantenere la promessa. Non so se gli sia stato concesso il paradiso o no. Solo Dio conosce simili cose. Cosa ti fa pensare questa storia?"
Hakim si volta verso la città santa con aria pensierosa. "Persino il piú sciocco degli uomini sa quanto preziosa sia la prudenza. E certamente posso dedicare dieci giorni della mia vita a Colui che me l'ha donata!" conclude dando subito ordine di fermare la carovana.
Se hai trascritto la parola d'ordine *Asprezza*, vai al **194**. Altrimenti, vai al **146**.

102

Dai subito il segnale di partenza. I due demoni iniziano a correre senza nemmeno degnarti di uno sguardo e già sghignazzano convinti che presto ti lasceranno indietro. E in effetti accade proprio questo ma non ti preoccupi affatto. Invece di proseguire lungo il sentiero che corre intorno alla collina, sali fino in cima e poi scendi sul lato

opposto e torni sul sentiero. I due fratelli lanciano imprecazioni di disappunto quando vedono ben davanti a loro il passo della tua corsa che solleva nuvolette di polvere. Tentano di imprimere un'ultima, disperata accelerazione alla corsa e sembrano due elefanti infuriati, ma non riescono ad arrivare alla capanna prima di te.
La vecchia ti guarda confusa e irritata mentre apprende che i figli intendono rispettare il patto. "E io dovrei buttare via un intero pentolone di minestra?" protesta. "Com'è che vi manca il coraggio di tradire i patti come faceva vostro padre?"
"Mamma, non fare cosí, abbiamo perduto e basta!" insiste il piú vecchio dei due posandoti una mano sulla spalla. Ti sforzi di non tremare di paura.
Purtroppo ti tocca passare la notte con la famiglia di demoni... e davvero sono gli esseri piú bizzarri da cui ti sia capitato di ricevere ospitalità. La storia di questo incontro delizierà i tuoi amici del bazar di Baghdad! Ma prima di poter tornare alla tua città, devi guadagnarti fama e ricchezza e, a quanto pare, sei ancora lontano dalla meta. O no? Il mattino seguente saluti i demoni e riprendi il cammino per andare in cerca dei compagni. Vai al **289**.

103

Tutta la tua bella strategia non è servita a nulla. La nave salpa il giorno seguente... prima che tu riesca ad esporre un piano, ti ritrovi già da solo a tentare di realizzarlo. Vieni incatenato ai remi e di fronte a te c'è solo la prospettiva di una vita breve e tormentata da schiavo. La tua avventura finisce qui.

104

Secondo la legge dell'ospitalità, sei costretto ad accettare. I beduini sarebbero disposti a morire di fame, piuttosto che perdere la dignità rifiutandoti il cibo di cui hai bisogno. Vai al **127**.

105

Il profilo delle rovine ti appare come una massa informe disegnata contro il cielo color del carbone. Arrivi davanti a colonne di basalto che la tempesta non ha ricoperto di sabbia. Ti appoggi contro una colonna e cerchi di guadagnare qualche respiro nell'aria secca e soffocante del deserto.
Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, noti un debole bagliore nel cielo, segno che il sole sta per rompere la cortina di sabbia che l'oscura. I primi raggi allungano riflessi di meravigliosa luce dorata mentre in pochi attimi la tempesta scompare nel nulla.
Il luogo in cui ti trovi sembra pieno di mistero. Vuoi entrare all'interno del cerchio di colonne (vai al **172**) o preferisci andartene subito (vai all'**82**)?

106

La spada ti apre un profonda ferita al collo. Accecato dal dolore, non riesci a rispondere con altrettanta efficacia. Sottrai 2 punti di Energia Vitale. Se sei ancora in grado di combattere, scegli se avvicinarti al nemico e attaccare con quanta forza hai (vai al **148**), se tentare un colpo ben mirato ma piú debole (vai al **37**) o se arretrare limitandoti a parare i colpi dell'avversario (vai al **60**).

107

Nel cuore della notte il rollio della nave ti sveglia da un sonno leggero. Sei in preda ad una sete terribile. Assonnato barcolli verso il barile di acqua fresca al centro della coperta e quasi inciampi sul gatto della nave: dev'essere stato portato a bordo da un compagno durante l'esplorazione della nave e poi dimenticato qui quando tutti avevano fretta di andarsene. Miagola e ronfa, strisciando il pelo contro le tue gambe. Dai anche a lui un po' d'acqua. Cali la tazza nel barile e quando sei sul punto di appoggiarla alle labbra, senti un tonfo debole ma distinto. Il gatto

si è accasciato a terra e dopo un ultimo gemito affannato giace immobile: l'acqua è avvelenata! Getti via la tazza e poi attraversi la coperta rifilando un calcio nelle budella ad ogni corpo disteso a terra. Il sesto a cui rifili il calcio manda un grido di dolore e scatta in piedi. Hai trovato l'autore dell'avvelenamento.
Al sentire le tue grida, l'equipaggio dell'altra nave accorre per vedere cosa sta succedendo. Vai al **174**.

108

I sette guerrieri digrignano i denti e si lanciano senza esitazioni all'attacco. Il capitano viene decapitato all'istante e uno dei marinai, mentre tenta di fuggire, viene agguantato per le spalle da un guerriero che poi gli affonda le zanne nel cranio e con un morso lo uccide.
Gemi di dolore nell'attimo in cui vieni ferito ad entrambe le cosce e scagliato in aria da un braccio possente come il corpo di un toro. Sottrai 6 punti di Energia Vitale ma se conosci l'Arte della Lotta puoi sottrarre solo 4 punti. Se sei ancora vivo, ti accorgi che non hai alcuna possibilità di sconfiggere gli uomini squalo e non puoi fare nulla per salvare i tuoi compagni. Provi un grande odio verso te stesso per quanto stai per fare, ma non hai scelta. Mentre i guerrieri sono intenti a portare a termine la carneficina, ti getti in mare e nuoti fino alla nave. Levi subito l'ancora e lasci che la corrente trasporti il vascello lontano dall'isola. Nessun altro marinaio ti ha seguito e sei rimasto solo. Vai al **266**.

109

Con le braccia allargate per aiutare l'equilibrio, inizi ad attraversare il ponte di vetro con passo rapido ma perfettamente controllato. Le grida dietro di te ti dicono che il Sultano e i suoi cavalieri hanno raggiunto il burrone ma non ti volti certo a guardare. La voce del Sultano echeg-

gia tra le pareti dell'abisso ma le sue parole non riescono a distrarti. Dopo un attimo una lancia ti sfiora l'orecchio e nemmeno questa volta perdi l'equilibrio.
Raggiungi finalmente l'altro lato del burrone. I cavalieri non osano imitarti e perciò, dopo averli salutati con un inchino, scompari compiaciuto nella boscaglia. Vai al **177**.

110

Puoi scappare quando vuoi perciò non c'è ragione di avere fretta. Con qualche manciata di paglia appronti un giaciglio e poi ti stendi per riposare. Fuori dalla cella, oltre la grata, vedi spegnersi gli ultimi bagliori del giorno. Sbadigli e ti addormenti quasi senza accorgertene...
Ti svegli all'improvviso in preda ai sudori freddi. L'oscurità è totale. Stavi sognando di essere portato al cimitero alle porte di Baghdad, vivo ma incapace di fare qualsiasi movimento e quindi di dire a tutti che non eri affatto morto.
Allunghi una mano per controllare i tuoi oggetti. La corda indiana non c'è piú! Quando gli occhi si abituano all'oscurità, ti accorgi che anche il vecchio è scomparso. Ti ha rubato la corda e l'ha usata per scappare. Cancella la corda dal Foglio d'Avventura. Il vecchio ha lasciato nella cella lo strano gatto dalla lunga coda. Se vuoi, puoi tenerlo con te. In questo caso aggiungilo all'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura e poi vai al **61**.

111

Una corda scende da uno dei terrazzi e una figura atterra accanto a te. È Azenomei. "Mettilo sulla bocca!" incita passandoti un fazzoletto di seta intinto nell'aceto.
Non è il momento di chiedere spiegazioni e, mentre ti leghi il fazzoletto intorno alla bocca, Azenomei si getta senza alcun timore nella nube di fumo verde. Uno dei maghi tenta di afferrarlo ma per tutta risposta riceve un cazzotto sul mento. Dopo essersi impadronito della map-

pa, Azenomei te la tira e poi ti fa segno di correre alla corda. La risali e ti trovi davanti ad una finestra. Oltre il davanzale un'altra corda scende fino a terra e, quando arrivi ai piedi del palazzo, nulla piú può impedirti di scappare piú lontano che puoi.
"Come vedi, hai proprio bisogno di me" commenta Azenomei mentre correte lungo il fianco del picco.
Cancella la parola d'ordine *Cappio* e ricorda di aggiungere la mappa all'elenco degli oggetti. Se adesso accetti di aiutare Azenomei a salvare la sorella, vai al **270**. Se non hai intenzione di attraversare il deserto con lui, vai al **179**.

112

Gli occhi dorati di Azenomei esprimono solo una feroce voglia di uccidere. Estratta la spada dal fodero, si lancia senza esitazioni all'attacco ma rispondi colpo su colpo. Dopo alcuni scambi furibondi, entrambi avete larghe ferite per tutto il corpo e il sangue umano si mescola al liquido nero che sgorga dalle vene del genio. Sei vicino allo sfinimento ma sei sostenuto dalla fredda determinazione di abbattere l'avversario.
Se conosci l'Arte della Scherma e possiedi una spada, sottrai 2 punti di Energia Vitale. Altrimenti, se possiedi l'Arte della Lotta, sottrai 4 punti. Se non disponi nemmeno di questa caratteristica, devi sottrarre 6 punti. Se sei ancora vivo, vai all'**89**.

113

Insieme ad altri viaggiatori arrivi infine a Baghdad. Aggiungi 4 punti di Energia Vitale nel caso tu abbia subito qualche perdita. È passato quasi un anno da quando te ne andasti e molte cose sono cambiate. I soldati pattugliano senza soste le strade e dopo la preghiera della sera scatta il coprifuoco che costringe tutti a restare tappati in casa. La Città della Pace è diventata una città attraversata dalla paura. Ogni volta che chiedi spiegazioni, la gente stringe

le labbra e ti fa cenno di restare zitto. Solo una vecchia donna accetta di rispondere. "Il Califfo è convinto che gli abitanti della città vogliano ribellarsi contro di lui".
"Ed è vero?" chiedi.
La donna scuote la testa. "Certo un tempo non era cosí... ma se continua ad opprimere la povera gente in questo modo, sarà lui stesso a provocare la rivolta!"
"È tutta opera di Jafar!"
"Forse hai ragione" replica la vecchia abbassando il capo nell'attimo in cui il muezzin intona il canto della sera. "Il coprifuoco... devo trovare un riparo per la notte".
Mentre la donna si allontana, rifletti sul da farsi. Se hai trascritto la parola d'ordine *Zebra*, vai al **205**. In caso contrario, se possiedi la lampada di Antar, vai al **45**. Se non puoi sfruttare nessuna di queste possibilità ma possiedi l'Adattamento, vai al **68**. Altrimenti sei costretto a presentarti a palazzo per chiedere udienza al Califfo (vai al **22**).

114

Ayisha pronuncia per prima cosa una formula magica di guarigione. Se hai subito ferite nel corso dell'avventura, puoi riportare il punteggio di Energia Vitale al livello con cui hai iniziato l'avventura.
Ma, dopo la guarigione, la ragazza lancia un incantesimo ancora piú potente. Un turbine d'aria nera sbuca dal nulla, ti vortica davanti e infine ti solleva per portarti verso orizzonti lontani. Ti senti trasportare ad enorme distanza e ad un certo punto avverti sulla pelle il ticchettare della pioggia e vedi un lampo balenare oltre la cortina di nuvole. Poi il sole ti illumina il volto e scendi su un'isola il cui verde lussureggiante si staglia nitidamente contro l'azzurro del mare.
Atterri con un tonfo mentre il turbine scompare all'orizzonte. Ti gira la testa e hai bisogno di qualche attimo per riprenderti e dare un'occhiata al luogo in cui ti trovi. Sei nei pressi di un ripidissimo pinnacolo di roccia che si eleva

fino al cielo al centro dell'isola. È cosí alto che la cima è nascosta dalle nuvole. Vai al **136**.

115

L'astrologo ti guida lungo una scala a chiocciola che conduce ad una stanza circolare in cima alla casa. Una grande finestra ad arco consente di scrutare il cielo anche dall'interno e, prima di sedersi su cuscini di velluto, l'uomo prende una tavola di legno su cui posa un astrolabio di ottone. Per alcuni minuti l'astrologo osserva in silenzio le stelle e spesso manda un'esclamazione e annota qualcosa su un foglio di carta. Alla fine, abbandona il cielo e si rivolge a te. "Vedo un ladro tra i ladri, un furfante che non teme nessun ostacolo, abile e veloce come un gatto randagio".
"Stai parlando forse di me? O di qualcuno che incontrerò? Insomma cosa mi succederà?"
L'uomo alza la mano per fermare la valanga di domande. "Il futuro è come la pagina di un libro che vedi in sogno. Le parole non sono scritte in bella grafia, né con un inchiostro nitido. Tutto quello che so è che davanti a te c'è un lungo viaggio. Attento, allora, perché viaggio significa anche morte! Il tradimento è in agguato e avrà la forma di un segno chiaro su un volto. I saggi e i maghi potranno esserti di aiuto ma potranno anche fermarti per sempre. In un luogo pieno di porte troverai il tuo destino..."
La voce dell'uomo si fa flebile come un sussurro e tetra come una minaccia. "Le cose che ti ho descritto sono le mille possibilità nascoste nel tuo futuro. Sei davanti ad un bivio e devi scegliere la via giusta".
Lo ringrazi e lasci la bottega ancora piú confuso di come eri entrato. Vai al **92**.

116

La spada di Masrur fende l'aria ma riesce solo a colpire i tendaggi sopra la tua testa. Senti i velluti stracciarsi men-

tre il gigante libera la spada e si guarda attorno per cercarti. Ma quando Masrur è pronto ad attaccare, tu sei già sgattaiolato oltre la porta.
Sbottando di stupore e di rabbia, Jafar spinge di lato il gigante e avanza di un passo. "Guardie!" chiama concitato battendo le mani. "Guardie, a me! Un ladro è entrato a palazzo!"
Ti volti in tempo per vedere un drappello di guardie che irrompono dall'arcata alla fine del pianerottolo e si dirigono verso di te tutte armate di spada. Devi agire in fretta.
Se disponi del Tiro con l'Arco, vai al **230**. Altrimenti, devi scegliere se combattere (vai al **47**) o se tentare la fuga (vai al **253**).

117

Salti oltre il parapetto e atterri sul tavolato della barca. Le guardie scattano subito in piedi con aria infuriata. Le lampade già illuminano le lame sguainate. "Vattene da qui!" minaccia una delle guardie. "Uccideremo chiunque tenti di portare via la nostra signora".
Se decidi di accettare il consiglio e di tornare alla tua nave, vai al **375**. Se preferisci combattere, vai al **185**.

118

Ti volti per scappare ma dietro di te c'è solo una parete di roccia liscia. Raggiungi Yussuf e insieme a lui percuoti la roccia e implori aiuto mentre l'orda mostruosa si avvicina sempre piú. Il fiato venefico delle creature già ti costringe a tossire e, quando ti volti, trovi di fronte a te i volti orrendi e crudeli degli esseri da un solo occhio.
Un artiglio si leva in aria allungando un'ombra affilata sul tetto della caverna.

Spalanchi la bocca per liberare un urlo disperato ma in quel momento l'artiglio si abbatte, spegnendo per sempre la tua voce.

119

Cadi poco piú in basso atterrando con un tonfo sordo ma doloroso sul suolo della caverna. Eri arrivato quasi in fondo alla scalinata e non te n'eri accorto! A prova della tua ingenuità, ti ritrovi pieno di graffi ed escoriazioni ma almeno sei vivo... per adesso! Vai al **96**.

120

Il Califfo ti ricopre di doni: oro, gioielli e le vesti piú preziose che si concedono solo agli alti dignitari di corte. "E non ho ancora finito" aggiunge. "Data la situazione, avrò bisogno di un nuovo Gran Visir..."
"Io? Proprio io?" Ti inchini per nascondere l'emozione che ti arrossa il volto. "Ma non posseggo la saggezza necessaria a una carica cosí importante e non merito tanto!"
Il Califfo sorride. "Capisco quello che vuoi dire: non sei un damerino inflaccidito dalla vita di corte!"
"Principe dei Principi, non volevo affatto dire..."
"Be', dimostri di avere ottime capacità diplomatiche" ti interrompe. "E poi hai mostrato molta saggezza nel corso degli eventi. Certo non la saggezza che si usa per gli affari di corte ma quella ben piú importante che si deve usare negli affari degli uomini. Hai visto molte cose nei tuoi viaggi e sarò molto contento di sentire le tue storie".
E cosí, nonostante le umili origini, ti ritrovi improvvisamente ad essere il Gran Visir del Califfo di Baghdad. Sei ricco e tutti ti rispettano. Nobili e cortigiani fanno a gara per assicurarsi i tuoi consigli. Il Profeta Maometto dice di guardarsi dagli eccessi inebrianti ma avevi sempre pensato che parlasse del vino. Ora sai che il destino può essere piú inebriante del piú soave liquore. Vai al **482**.

121

Il grifone mantiene la parola data. Spalanca le ali e quando le muove, l'aria si agita come mossa da un uragano. Ti senti portare fin sopra le nuvole poi giú verso l'acqua azzurra del mare.
"Che Dio mi sia testimone!" balbetta il capitano Ibrahim, con il volto pallido come una candida vela. "Non si è mai visto volare un marinaio!"
"Consolati" lo rassicuri. "Quando tornerai a Baghdad, la storia che avrai da raccontare non avrà paragoni con alcuna altra storia mai narrata".
Mentre la chiglia della nave già carezza le onde, lo sguardo atterrito del capitano si rilassa in un sorriso. "Su questo non c'è dubbio" ti risponde.
Il grifone volteggia ancora per qualche attimo sopra le vostre teste e poi scompare all'orizzonte. Come fossero una persona sola, i marinai cadono tutti assieme in ginocchio e si inchinano verso la Mecca ringraziando Dio per averli assistiti fin qui. Vai al **234**.

122

Ti afferri ad una trave e ondeggiando avanti e indietro rifili qualche calcio ben assestato al primo indigeno che tenta di attaccarti. L'uomo barcolla all'indietro e va a sbattere contro il capitano che lo sistema una volta per tutte con un pugno sul mento, impadronendosi subito della sua spada. L'espressione attonita di Ibrahim adesso lascia spazio all'ansia di gettarsi nel combattimento in tuo soccorso. Schiena contro schiena, tu e il capitano riuscite a farvi strada fino alla porta. Sottrai 4 punti di Energia Vitale (se però possiedi l'Arte della Scherma e una spada o conosci l'Arte della Lotta, perdi solo 1 punto). Se c'è ancora vita nel tuo corpo, scappi di gran carriera inseguito dall'orda degli indigeni.
La nave è già in vista. Incoraggiato dalle urla dei compagni, nemmeno ti accorgi delle pietre e delle lance che sibilano intorno a te. Salti a bordo mentre il capitano dà

immediatamente l'ordine di salpare. La nave si stacca dal molo e viene subito sospinta dalle correnti del fiume. Ti affacci sul parapetto e assisti all'arrivo degli indigeni infuriati. Qualcuno di loro non riesce nemmeno a fermare la corsa e finisce in acqua, dando cosí modo all'equipaggio di trasformarlo in un comodo bersaglio.
Quando il capitano Ibrahim si riprende del tutto, ti racconta che gli indigeni insistevano a chiedergli del nido del rokh, l'uccello gigante che secondo le leggende si ciba di elefanti. "Io ripetevo che ero qui solo per commerciare ma non volevano ascoltarmi" continua. "Mi hanno accusato di voler rubare le uova di diamante del rokh".
"Ma allora il nido deve trovarsi da queste parti" arguisci.
"Secondo loro si trova verso occidente" ti spiega il capitano con il tono di chi non è affatto interessato a questo genere di argomenti. "Ma secondo me si tratta di stupide superstizioni".
Trascrivi sul Foglio d'Avventura la parola d'ordine *Kismet* e poi vai al **346**.

123

Continui a marciare per alcuni giorni. La strada si allontana dalla costa e si spinge verso un gruppo di colline il cui profilo grigio si staglia nitidamente contro l'azzurro limpido del cielo. Hakim scruta il passaggio tra le colline con aria preoccupata. Teme che possa riservarvi un agguato dei banditi.
Se hai trascritto la parola d'ordine *Asprezza,* vai al **191**.
Altrimenti, vai al **214**.

124

Uno dei fratelli dà il segnale di partenza e subito i due partono lungo il sentiero con la grazia e l'agilità di un elefante zoppo. Resti fermo e li guardi correre sotto la luce livida della luna. Dopo cinquanta metri di corsa, uno dei due si volta e ride. "Ehi! Ti sei dimenticato di partire? Ormai non riuscirai piú a raggiungerci!"

"Hai ragione" replichi, e scocchi la prima freccia che trapassa il cuore del demone.
L'altro si ferma di botto e fissa allibito il cadavere del fratello ma subito sposta lo sguardo su di te. Mentre arretra di un passo, si accorge che stai per lanciare la seconda freccia e cerca di scappare.
Ma hai una mira infallibile e anche questa volta non manchi il bersaglio. Mentre ti allontani, scuoti la testa. È stato fin troppo facile ma ora è il momento di occuparsi del mostro orribile che ha messo al mondo i due fratelli...
Quando spalanchi la porta con un calcio, trovi la vecchia intenta a rimestare dentro un pentolone pieno di liquido bollente. La bocca rinsecchita e bluastra si tira in una smorfia di sgomento ma il volto della vecchia si fissa nell'immobile espressione della morte quando la freccia che hai scoccato le trapassa la gola. Superi il corpo ormai esanime e, dopo una rapida ricerca nella capanna, trovi 15 dinari nascosti in un vaso. Aggiungi la somma al totale del denaro che possiedi.
Trovi anche un pesante mantello di lana ma sei incerto se prenderlo o meno. Non hai nessuna intenzione di passare la notte in questo luogo orrido e quando ti coricherai al riparo delle rocce, avrai certamente bisogno di qualcosa con cui coprirti. Il mantello è pieno di pidocchi ma ti basta tenerlo sollevato sopra il fuoco, perché il fumo costringa i parassiti a cambiare abitazione. Se decidi di portare con te il mantello, aggiungilo all'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura e poi vai all'**80**. Se preferisci non prendere il mantello, vai al **260**.

125

I quattro cavalieri sono vestiti con tuniche bianche ornate sui bordi da filigrane d'argento. Tre di loro guardano in basso con aria feroce ma il quarto cela i propri sentimenti dietro una maschera di avorio. Sono armati di lance ma alla cinta portano appese lunghe spade e pugnali.
Il cavaliere mascherato indica la gazzella. "Ecco la preda

che abbiamo cominciato ad inseguire ancora prima che si levasse il sole. Tu l'hai rubata". La voce suona melodiosa come il suono di un'arpa, placida come un ruscello, dolce come un liquore avvelenato...

Abdullah non accetta di farsi trattare in questo modo. "Chi sei tu per lanciare simili accuse contro di noi?"
Il cavaliere mascherato drizza orgogliosamente la schiena, restando in sella al proprio cavallo. "Io sono il Sultano di Nishapur!"
Se disponi della Sapienza, vai al **378**. Altrimenti, vai al **398**.

126

Hai sentito una volta raccontare una storia in cui veniva descritta una creatura simile a questa. Secondo la storia si tratta di un nemico imbattibile perché è in grado di ri-

generarsi in continuazione. Ogni volta che viene ferita, si alza in aria e scende solo quando la ferita si è sanata. Ma scopri subito un modo per impedirgli di usare questo straordinario potere. Ti infili di nuovo nel passaggio segreto e ti fai inseguire. Vai al **46**.

127

Il pasto per quanto magro è incredibilmente buono. Cerchi di ignorare i sensi di colpa quando vedi i beduini affamati con gli occhi incollati alla ciotola che stai svuotando. Era l'unico cibo che avevano a disposizione. I bambini cominciano a piangere e per calmarli e non farli pensare alla fame il capotribú canta loro una canzone. Quando arriva la notte e il cielo si riempie di una moltitudine di stelle, ti stendi su un letto di cuscini e intanto le note tristi della canzone si spargono per le dune tetre che circondano il campo.
Hakim regala un po' di sale alla tribú e il capo cerca senza riuscirci di nascondere la gratitudine che prova per tanta generosità. "Dovete essere prudenti nel deserto" vi avverte. "Le tribú che lo abitano non hanno alcuna remora a derubare le carovane".
Ringrazi i beduini per l'ospitalità e passi la notte accanto a loro ma alle prime luci dell'alba riprendi la marcia. Se disponi della Sopravvivenza, vai al **168**. Altrimenti, vai al **217**.

128

Il piede affonda in un acquitrino paludoso. Ti senti subito risucchiare verso il basso ma con uno scatto ti volti e cerchi di tirarti fuori usando la corda del cammello che stavi conducendo. Ma l'animale si è spaventato e scappa con uno scatto imprevedibile facendoti sfuggire di mano la corda. Mentre affondi inesorabilmente nella palude, i volti dei tuoi compagni esprimono grande orrore. Hakim grida il tuo nome ma la tempesta ulula cosí forte che non

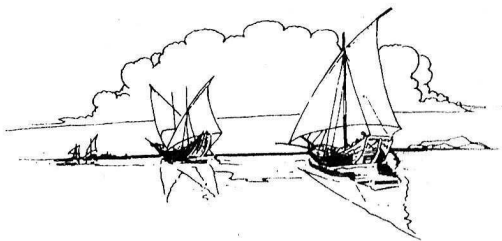
riesci a sentirlo. E infine la testa scende sotto la superficie fangosa e ti senti succhiato in un'oscurità silenziosa. Cadi verso il basso con la leggerezza di una piuma, senti il tuo stesso battito tuonarti nelle orecchie e il petto ti si incendia ma alla fine non riesci piú a resistere e l'ultimo alito d'aria ti esce dai polmoni. Già pensi che l'oscurità eterna stia per scendere su di te, quando all'improvviso la massa fluida e densa della palude si spalanca e precipiti sul pavimento di una stanza sotterranea.
Mai come questa volta, ti pare un miracolo della provvidenza poter respirare una semplice boccata di aria fresca. Sei caduto di pancia e tieni ancora la faccia posata a terra per ringraziare Dio di averti risparmiato la vita. Ma ad un certo punto senti una voce che ti fa tremare dalla paura.
"Sono io il dio che regna qui" dice.
Alzi lo sguardo e... vai al **25**.

129

Il ritmo dei tuoi gesti diventa sicuro e regolare e non ti è difficile parare ogni colpo che cerca di raggiungerti. È come se tu fossi in stato ipnotico e sei pieno di una misteriosa tranquillità. La scena ti appare con i contorni di un sogno e la vista del nemico non ti ispira piú alcun terrore. Anzi, ti accorgi adesso di essere circondato da una bellezza irreale: i riflessi variopinti dei drappi di seta simili a quelli di un ruscello in primavera, l'odore inebriante di incenso, i profumi, il bagliore dell'oro e dei gioielli...
Vai al **152**.

130

Solo il veleno può avere ucciso cosí tanti uomini in poco tempo. Ed è molto probabile che sia proprio il barile d'acqua al centro della coperta ad essere stato avvelenato. Certo l'acqua potrebbe essersi guastata da sola ma ne dubiti. E ti viene anche da pensare che tra quei corpi immobili ce ne sia uno che finge soltanto di essere morto...

Non è difficile da verificare. Fai finta di prendere un sorso d'acqua dal barile e poi crolli a terra. Con gli occhi socchiusi ti accorgi che uno dei "cadaveri" si alza e si avvicina per rubarti quel che possiedi. Con un urlo furibondo che spaventerebbe anche un leone, scatti in piedi e salti addosso al furfante.
Soddisfatto della tua scaltrezza, chiami i compagni dell'altra nave e dici loro di salire a bordo. Vai al **174**.

131

La nave viene scagliata impietosamente alla deriva. Puoi solo assistere impotente mentre l'equipaggio cerca di combattere contro il vento e la pioggia. Senti un urlo quasi soffocato dal ruggito della tempesta, nell'attimo in cui il timoniere sbatte contro il parapetto e viene colpito in pieno dalla barra.
"La nave si sta squarciando!" senti gridare da qualcuno quando l'albero maestro si spezza e crolla con uno schianto portando con sé le vele. La nave si ribalta e comincia ad affondare. Vieni scagliato in aria e quando cadi in mare sei quasi confortato dal sentire che è ben piú calda della pioggia gelida portata dalla tempesta. Ti sembra quasi di nuotare in un mare di sangue e il rombo delle onde ti echeggia nelle orecchie. Afferri con le dita un pezzo di legno su cui riesci a stenderti. Intorno a te non c'è piú niente tranne le onde che continuano ad alzarsi minacciose. La nave è affondata. Vai al **280**.

132

Provi la consistenza del ponte di vetro e scopri che l'interno è vuoto. Forse è una sorta di acquedotto creato da un'antica civiltà comparsa, pensi. Scavi freneticamente nel punto in cui il ponte si diparte fino a creare un buco sufficiente a infilartici. Entri dentro la strana tubatura e camminando carponi ti ritrovi sopra l'abisso e infine raggiungi l'altro lato dove torni in superficie.
Guardi dietro a te e vedi che il Sultano e i suoi uomini sono fermi sul bordo del precipizio. Hanno visto chiaramente come hai fatto a superare l'ostacolo ma non osano imitarti perché sanno che quando arriverebbero fuori dalla tubatura, li infilzeresti come tanti polli.
La risata del Sultano echeggia tra le pareti dell'abisso. "Sei furbo e ti sei guadagnato la libertà. Torna qui e ti ricompenserò per avermi divertito cosí tanto".
"Tienti pure la ricompensa: sto bene qui dove sto" replichi prima di voltarti e scomparire nella boscaglia. Vai al **177**.

133

Quando tutti i prigionieri si sono addormentati, sali fino alla grata. È chiusa da un pesante lucchetto di bronzo. Se disponi della Destrezza e vuoi forzare la serratura, vai al **178**. Se preferisci affidarti alla Magia e possiedi un anello, vai al **246**. Se non possiedi queste caratteristiche ma hai con te un falco, vai al **201**. Altrimenti per adesso non ti resta che abbandonare ogni desiderio di fuga (vai al **155**).

134

La nube di fumo venefico si gonfia sempre piú riempiendo tutta la stanza. È il momento di mettere alla prova le tue caratteristiche. Se possiedi l'Astuzia, vai al **65**. Se invece disponi dell'Agilità, vai all'**88**. Se non hai nessuna di queste caratteristiche ma possiedi un gioiello nero,

vai al **156**. Altrimenti il fumo ti avvolge, cadi privo di sensi a terra e non ti sveglierai mai piú.

135

Gli chiedi cosa lo affligga cosí tanto. "Piangi cosí perché hai perduto una mano?"
Il ragazzo annuisce ma continua a piangere. "Una maledetta beffa del destino! Mi chiamo Shazir e solo una settimana fa ero il piú grande ladro del mondo. Jafar, il visir di Baghdad mi aveva assoldato per rubare per suo conto un frammento dell'uovo di diamante del rokh".
"E cosa è successo?" chiedi. "È stato il rokh a mozzarti la mano?"
Il ragazzo abbassa il capo. "Non ci sono mai arrivato al nido del rokh. Per prima cosa dovevo trovare una barca e perciò ero tornato qui, al villaggio dove sono nato. Mi piaceva pensare che il famigerato Shazir tornava al villaggio da cui era partito quando era ancora un bambino. Ma come potevo immaginare che qualcuno mi avrebbe riconosciuto?"
"Ed è successo?"
"È stato Muluk, il vecchio a cui tanto tempo fa avevo rubato due pesci" risponde annuendo Shazir. "Mi ha catturato e dopo il giudizio del tribunale locale, mi hanno mozzato la mano. Capisci? Ho perso una mano per due miserabili pesci! Io, che ho rubato i tesori dei re piú potenti della terra!"
"Di certo non potrai piú fare il ladro senza una mano" commenti.
"Non è solo questo. È come se fossi già morto. Ho già speso il denaro datomi da Jafar per la missione. Se non tornerò con il frammento dell'uovo di diamante, i suoi agenti mi cercheranno in capo al mondo per uccidermi".
"Forse non andrà cosí". La storia del giovane ladro ti ha dato un'idea. "Perché non mi dai i tuoi vestiti? Andrò io a cercare l'uovo del grande uccello per portarlo a Jafar e fingerò di essere te".

Shazir scuote la testa. "È inutile. Non mi assomigli per niente".
"Ma nella penombra nessuno si accorgerà dello scambio. Se proprio dovesse sospettare e chiedermi qualcosa, dirò che sono tuo cugino". Noti che Shazir ancora esita. "L'unica alternativa che ti resta è di aspettare che vengano ad ucciderti".
Alla fine il giovane accetta. Ti passa i suoi vestiti e ti presenta ai pescatori che stavano per partire verso l'isola del rokh. Trascrivi la parola d'ordine *Zebra* e poi vai al **203**.

136

Mentre osservi il minaccioso pinnacolo, una macchia nera cala dalle nuvole e piomba su di te. Sulle prime vieni colto dal terrore perché temi si tratti di un masso staccatosi dalla parete. Arretri cercando di non essere schiacciato ma poi la macchia scura apre le ali e si libra sicura sopra l'isola. Sei esterrefatto. Hai trovato finalmente il rokh ma nessuna delle storie che hai sentito si avvicina lontanamente alla verità. Nessuno aveva mai parlato di un rapace cosí spaventoso il cui urlo stridulo fa tremare le rocce e i cui artigli sono cosí grandi da poter afferrare un elefante.
Il rokh mira ad un pecora e schiaccia il povero animale con la potenza degli artigli. Gli basta un'incursione per ucciderla e quando riprende il volo dal becco cola ancora il sangue... si è mangiato la pecora con un solo morso!
Se disponi della Destrezza o possiedi la lampada di Antar, vai al **158**. Altrimenti, scegli se iniziare ad arrampicarti sul pinnacolo (vai al **181**), se dare un'occhiata piú attenta agli oggetti che possiedi (vai al **204**) o se rinunciare di fronte alla vista spaventosa del grande uccello (vai al **113**).

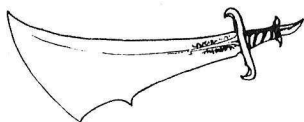
137

Considera una alla volta, partendo dalla prima, le opzioni che trovi qui di seguito e scegli quella appropriata al

tuo caso. Se possiedi una mappa o hai trascritto la parola d'ordine *Tessuto*, vai al **203**. In caso contrario, se disponi della Sapienza o dell'Arte Marinara, vai al **226**. Se non possiedi queste caratteristiche ma hai trascritto la parola d'ordine *Kismet*, vai al **271**. Altrimenti, vai al **248**.

138

Il marinaio ti descrive rapito le gioie della vita di mare. "Gli spruzzi dell'acqua di mare hanno un odore piú buono persino delle spezie di Ceylon" sostiene. "E non esiste gioiello piú splendente del sole all'alba, meraviglioso come un rubino posato sulla distesa dorata dell'oceano". Quando siete quasi arrivati al porto, il marinaio recupera comunque tutto il senso pratico necessario per istruirti. "Ti conviene risalire il fiume fino a Basra" ti spiega. "Da lí dovrai poi dirigerti in mare aperto nel Golfo e quando avrai passato lo Stretto di Hormuz, ti consiglio di non allontanarti mai troppo dalla terra se vorrai evitare rischi inutili. Da qualche parte nell'Oceano Indiano c'è un'isola abitata da un nano piuttosto malvagio e molto pratico di magia nera. Si dice che non voglia intrusi tra i piedi ma non è che si affanni molto per scacciarli, quando arrivano sulla sua isola. Ha sette sentinelle che pensano a tutto e sono piú crudeli degli squali".
Annuisci voltandoti dall'altra parte per nascondere un sorriso di scetticismo. "Grazie molte per il consiglio. Ci sono altri pericoli da cui mi devo guardare?"
Il marinaio allarga le braccia piú che può, come a dirti che di pericoli ce ne sono a bizzeffe. "Il pesce gigante chiamato dendan, che ama affondare le navi. Gli abitanti dell'Isola Scarlatta, governati da re morti. I malvagi stregoni del fuoco che il Profeta scacciò dalla nostra terra molti secoli fa. E poi ci sono gli spettri e ovviamente i pirati cannibali".
"Sei proprio sicuro che sia una buona idea andare per mare?" chiedi con aria accigliata.
"In effetti... " aggiunge il marinaio passando una mano

nella barba, "è una vita molto pericolosa! Ma pensa a quali ricompense otterrai, giovane amico, se riuscirai a raggiungere uno di quei porti meravigliosi dove ci sono piú seta e spezie che fiori nel giardino del Califfo!"
Se decidi di cercare fortuna per mare, vai al **160**. Se pensi che sia meglio unirti ad una carovana che viaggia per terra, vai al **183**.

139

Togli il cappuccio al falco e lanci il rapace contro il volto di Masrur. L'uccello è sorpreso tanto quanto il gigante e per puro istinto porta avanti gli artigli spalancando le ali. Subito le guance di Masrur si tingono di rosso quando gli artigli del falco affondano nella carne. Il gigante lascia cadere la spada e si porta le mani alla faccia per tentare di reagire all'attacco. Il falco con un colpo d'ala si alza e va a posarsi sul braccio di Jafar. Cancella il rapace dall'elenco degli oggetti in tuo possesso.
Corri verso l'uscita della stanza ma le guardie si sono già organizzate e un drappello irrompe dal pianerottolo e si dirige contro di te. Guardi indietro e vedi Jafar che incede senza fretta con uno sguardo compiaciuto sul volto grassoccio. Se disponi del Tiro con l'Arco, vai al **230**. Altrimenti, scegli se restare dove sei e combattere (vai al **47**) o se tentare una fuga disperata (vai al **253**).

140

Ti muovi silenzioso come un'ombra tra i drappeggi del padiglione e poi posi un dito sulle labbra della donna. Per quanto spaventata, la donna annuisce facendoti capire che

non griderà per chiamare le guardie. "Chi sei?" chiede con un sussurro. "Sei venuto in risposta alle mie preghiere? Mi salverai dal destino che mi attende?"
"Di quale destino parli?" replichi tenendo sempre d'occhio le guardie intente a giocare a prua del piccolo vascello.
"Ero la schiava del Califfo ma ho fatto arrabbiare il Gran Visir e lui si è vendicato convincendo il Califfo a regalarmi al Sultano di Basra. Preferisco morire piuttosto che entrare nel suo harem!"
"Anch'io ho qualche conto in sospeso con Jafar" le spieghi.
"E allora aiutami a fuggire. Se non arriverò a Basra, Jafar dovrà comprare di tasca sua un'altra concubina da mandare al Sultano".
Se sei una ragazza, vai al **298**. Se sei un ragazzo, puoi scegliere se uscire dal padiglione e attaccare le guardie (vai al **320**), se utilizzare l'Astuzia (vai al **342**) o se chiamare il tuo genio facendo uso della Magia e di un anello che devi possedere (vai al **364**). Puoi anche decidere di fare subito ritorno alla tua nave abbandonando la donna al suo destino (vai al **375**).

141

Spingi indietro Yussuf e ti lanci contro l'orda malvagia lanciando un fiero grido di guerra. I nemici non si fanno spaventare e mirano alle tue carni con zanne acuminate e artigli affilati come asce. Uno di loro cerca subito di raggiungere il tuo amico ma Yussuf lo scaccia con un colpo disperato e poi cade in ginocchio e nasconde la testa tra le mani.
Non hai tempo di occuparti di lui. Costringi un mostro ad arretrare ma subito un altro allunga le fauci verso il tuo polso. Senti l'osso scricchiolare e spezzarsi mentre uno schizzo di sangue arriva fino all'occhio opaco del mostro.
Se possiedi l'Arte della Scherma (e una spada) o l'Arte della Lotta, sottrai 6 punti di Energia Vitale e poi, se sei

ancora vivo, vai al **209**. Se non disponi di queste caratteristiche, per te non c'è piú speranza e muori sbranato poco alla volta dall'orda di mostri.

142

Annaspi nell'aria ma non trovi alcuna presa. Sei troppo atterrito per urlare e il suolo si avvicina alla velocità del fulmine per accoglierti con violenza. La tua caduta finisce con un tonfo sordo che pone termine anche alla tua vita. La tua avventura finisce qui.

143

Se possiedi un tappeto da preghiera e vuoi usarlo, vai al **165**. Se possiedi la Magia e vuoi evocare il genio racchiuso nell'anello che devi possedere, vai al **188**. Altrimenti, vai al **211**.

144

Il capitano cerca di districare le sartie annodate e rotte per farne una lunga corda che getta oltre il bordo della nuvola.
"Dato che sei tu la causa di tutti questi guai, tu andrai per primo" ingiunge.
Tremi di paura e cominci a scendere la corda. Quando arrivi alla fine, almeno venti metri ti separano ancora dalla superficie del mare. Molli la presa e ti lasci cadere per piombare in acqua con un impatto violento. Vieni subito avvolto da un'umida oscurità. Sottrai 1 punto di Energia Vitale e poi, se sei ancora vivo, vai al **280**.

145

Corri a perdifiato per le strade fino a raggiungere la nave. Salti subito a bordo e dai ordine ai marinai di salpare. Mentre la nave si allontana dal porticciolo, ti appoggi al

parapetto per riprendere fiato e vedi l'orda furibonda degli indigeni che raggiunge il molo troppo tardi. I primi tentano di saltare a bordo ma ormai siete troppo distanti. Con le braccia sollevate in aria e con sguardo comicamente atterrito, i poveretti riescono solo a finire dritti in acqua. Il sollievo per la fuga riuscita si trasforma in una risata a cui si unisce tutto l'equipaggio che adesso lancia ogni sorta di oggetto contro gli indigeni finiti nel fiume. Improvvisamente un vecchio si fa largo tra la folla sul molo. C'è qualcosa nel suo aspetto che spegne ogni vostro entusiasmo. L'uomo alza un bastone sormontato da un teschio umano e inizia ad intonare uno strano canto che riecheggia fino a voi. Senti uno strano formicolio correrti dal collo fino alla cima della testa. Sei stato certamente colpito da una maledizione.
Se possiedi la Magia e un anello, vai al **324**. Altrimenti, vai al **346**.

146

Non è affatto una gita turistica. I riti da rispettare sono rigorosi e richiedono molti giorni. Per prima cosa visiti la Grande Moschea, che contiene il grande edificio della Kaaba, nero e imponente come l'impronta di Dio scesa dal cielo. Devi girarci attorno sette volte, come vuole la tradizione, e il calore del deserto ti lascia esausto e tossisci senza sosta a causa della polvere sollevata dalle centinaia di pellegrini.
Dopo aver baciato la pietra nera, puoi bere e rinfrescarti alla fonte sacra di Zamzam. A questo punto ti aspetta una corsa estenuante tra i due monti che dominano la città. Vedi un uomo accasciarsi sulle ginocchia ma gli insegnamenti del Profeta sono ben scolpiti nella tua mente. Anche tu sei vicino allo svenimento ma non esiti a fermarti per correre ad aiutarlo.
La tua cortesia trova subito adeguata ricompensa. Il vecchio uomo ti sosterrà con le sue preghiere nei giorni che seguiranno. All'ottavo giorno, ascolti il sermone pro-

nunciato nello stesso luogo in cui il Profeta parlò agli uomini per l'ultima volta. Quando il sole cala ad occidente lanciando strali di fuoco, devi camminare fino alle Colonne di Mena, dove passerai tutto il giorno seguente raccogliendo sassi da terra. Ti chiedi quale sia il significato profondo di questo rito e il vecchio che avevi aiutato non esita a dartene spiegazione. Si dice che quando Ismaele venne tentato dal demonio perché disobbedisse ad Abramo, suo padre, riuscí a scacciarlo lanciandogli addosso pietre e ciottoli.
L'ultimo giorno è riservato al sacrificio di una pecora, le cui carni devi poi regalare ai poveri. Questo rito ricorda la pecora che Abramo sacrificò a Dio al posto di Ismaele, suo figlio.
I riti sono finiti. Ora sei un hajji, un pellegrino devoto che ha reso omaggio al Profeta, e puoi indossare il turbante verde che lo mostrerà a tutti. Trascrivi la parola d'ordine *Hajji* sul Foglio d'Avventura. Il mattino seguente, dopo aver riposato al termine di tante fatiche, ti svegli pieno di nuovo vigore. Aggiungi 2 punti di Energia Vitale, se hai già subito qualche perdita, e poi vai al **123**.

147

I due demoni partono di corsa e ben presto scompaiono davanti a te. Sei quasi senza fiato e ti accorgi che non riuscirai mai a riprenderli. Evidentemente la dieta a base di carne umana infonde loro un'incredibile energia! Decidi che la cosa migliore da fare è provare a svignarsela. Stai scendendo lungo un sentiero roccioso quando dietro di te senti levarsi un beffardo colpo di tosse. Ti volti e con un tuffo al cuore scopri l'orribile vecchia con i due figli che ti fissano contrariati. La vecchia tiene in mano una bacchetta magica che punta subito contro di te. "Devi prima assaggiare la nostra minestra!" dice con una smorfia. "Non riprovarci piú!" aggiunge colpendoti violentemente al volto con la bacchetta. Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, i due fratelli ti afferrano per le

braccia e ti riportano alla capanna. Una volta all'interno, la madre studia gli scaffali pieni di barattoli e di vasi. "Vediamo un po'... sí, ci vuole un pizzico di pepe e qualche spicchio d'aglio per aggiungere sapore".
Devi escogitare qualche via d'uscita prima di finire in pentola! Se possiedi la Magia e un anello, vai al **327**. Altrimenti non ti resta che combattere e, se possiedi la Sapienza, vai al **370**; se non la possiedi, vai al **305**.

148

Lo colpisci violentemente al petto ma ha la pelle dura come cuoio seccato dal vento e sorride beffardo di fronte ai tuoi patetici sforzi. Quando decide di rispondere al tuo attacco, ti infligge una ferita profonda alla coscia. Sottrai 4 punti di Energia Vitale. Se sei ancora in grado di combattere, puoi provare a ripetere la stessa tattica (vai all'**83**), puoi arretrare e tentare un colpo piú debole ma forse piú efficace (vai al **37**) ma puoi anche limitarti a parare i colpi dell'avversario (vai al **60**).

149

Le strade della città si snodano tra le case ammassate fino ai piedi della collina che ospita il palazzo. Mentre sali i gradini di una strada, vieni spinto di lato senza tanti com-

plimenti da un drappello di soldati dall'espressione seriosa. Offeso da tanta boria, replichi con uno sguardo infuocato che li accompagna fino ai moli verso cui scendono.
Un barbiere nota l'incidente. "Le guardie di palazzo stanno cercando il ladro che ha rubato il rubino dal tesoro reale. Il Sultano è furibondo e ha decretato che se il ladro non verrà catturato entro il tramonto, il capitano delle guardie verrà crocefisso".
Non provi piú alcun risentimento per le guardie, adesso. "Capisco perché abbiano tanta fretta. Comunque non è un buon motivo per trattare male un onesto viandante che cammina per la città".
L'uomo ti studia il volto. "Ah, ma allora sei un forestiero!"
"Sí" rispondi. "Perché ti interessa tanto?"
Il barbiere improvvisamente arretra e si mette ad urlare. "Il ladro! Il ladro è qui! Presto!"
Prima che tu riesca a reagire, i soldati hanno già risalito di corsa i gradini. Alzi le mani in segno di resa ma il barbiere ti salta addosso facendoti cadere.
I soldati ti immobilizzano. "Ottimo lavoro, amico" dice l'ufficiale al barbiere. "Verrai ben ricompensato per il tuo gesto".
"La giusta ricompensa mi attende in cielo" replica l'altro con ipocrisia.
"Ci penserò io a ricompensarti con le mie mani" lo minacci. "Aspetta solo che capiscano di avere preso la persona sbagliata e poi vedrai!" Vai al **250**.

150

Arretri lentamente ma, nell'ansia di evitare che ti scoprano, non ti accorgi dello scudo appeso al muro. Lo urti e lo fai cadere provocando un gran trambusto. I tre maghi si voltano di scatto e ti vedono. "Fermati!" grida il capo dei tre. "Sei stato scelto per un destino di gloria!"
Non hai nessuna intenzione di scoprire di quale gloria si

tratti ma, quando ti volti per scappare a gambe levate, i tre maghi alzano le mani e intonano un canto magico. Dalle maniche dei maghi esce all'istante un fumo denso e verde che rotola per la stanza e mira dritto dritto verso di te. Hai trascritto la parola d'ordine *Cappio*? Se l'hai fatto, vai al **111**. Altrimenti, vai al **134**.

151

Finalmente la tempesta si allontana. La guardi perdersi a nord sollevando turbini di sabbia che sporcano l'orizzonte. Hakim raccoglie i sopravvissuti. Dopo tante ore passate tra i fischi e le urla della tempesta, fai fatica a concentrarti sulla debole voce dell'uomo. "Abbiamo perso due cammelli..." inizia a dire il mercante.
Ti guardi attorno e scopri che manca un volto, quello del giovane incaricato di dare da mangiare ai cammelli alla sera. "Dov'è finito Hasib?" chiedi.
Subito viene organizzata la ricerca ma purtroppo di Hasib non c'è piú traccia. Dev'essersi perduto tra le dune che il vento distrugge e crea senza sosta. Terminata la preghiera, riprendi la marcia fino a scorgere in lontananza un'oasi che promette di regalarvi un riparo ombroso e fresco dall'aria bollente e secca del deserto. Tra le palme scorgi un gruppo di tende e persino la torretta di un fortino. "Non sarà pericoloso avvicinarsi?" chiede Hakim. "E se fossero banditi?"
Se consigli di raggiungere l'oasi, vai al **416**. Se pensi sia piú prudente evitarla, vai al **438**.

152

Ti pare che qualcuno ti scuota per svegliarti. Sei tutto sporco di fango e quando riapri gli occhi rivedi attorno a te i volti dei compagni. "Ma sei ancora vivo!" esclama Hakim allibito. "Un miracolo! Un vero miracolo! Sei affondato nelle sabbie mobili e sei tornato in superficie solo dopo molti minuti!"

Inizi a raccontare la strana avventura in cui ti sei imbattuto ma poi ti viene un'idea migliore. Se tu raccontassi tutto, ti prenderebbero per pazzo. Ti passi la mano davanti agli occhi e ti accorgi di essere cambiato. Hai sconfitto lo spirito che regnava sul deserto e nulla piú in queste terre desolate può minacciarti né intimorirti. Aggiungi la Sopravvivenza alle tue caratteristiche, se già non la possedevi (quindi per il resto dell'avventura potrai disporre di cinque caratteristiche). Se però il personaggio che hai selezionato possiede già la Sopravvivenza, aggiungi 2 punti di Energia Vitale sia al punteggio attuale che a quello iniziale (vale a dire che se hai iniziato l'avventura con 10 punti di Energia Vitale, per il resto dell'avventura il livello massimo oltre cui non puoi andare sarà di 12 punti). Ti ripulisci dal fango e riprendi la marcia fino a quando scorgi in lontananza un'oasi che promette di concedervi un po' di riparo dall'aria bollente e secca del deserto. Tra gli alberi vedi aggirarsi qualcuno e ti pare di scorgere anche un vecchio fortino di pietra.
Se vuoi avvicinarti, vai al **416**. Se pensi sia meglio evitare l'oasi, vai al **438**.

153

Ti svegli tutto dolorante e in preda ad un'incontenibile sonnolenza. Il sole batte impietosamente sulle assi della coperta e il puzzo di cadaveri ammorba l'aria.
Ti metti a sedere per guardarti attorno. Con un tuffo al cuore scopri che la tua nave non c'è piú. Sei solo su un vascello pieno di morti, abbandonato alla deriva in mezzo all'oceano. Ispezioni la gomena e ti accorgi che è stata tagliata. Davvero i tuoi amici hanno avuto la crudeltà di abbandonarti? Ti pare impossibile... eppure se non sono stati loro, chi può avere fatto una cosa del genere?
Giri uno ad uno i cadaveri sul fianco. Un compito davvero orribile che ti fa sentire ancora peggio di come già ti sentivi. Sei sul punto di prendere un sorso d'acqua dal barile al centro della coperta, quando ti ricordi che è stata

proprio quella l'ultima cosa che hai fatto la sera prima. Anzi, quella è l'ultima cosa che ricordi prima di essere preso da un sonno incontenibile. Odori l'acqua e ti pare di sentire un vago profumo di fiori. L'acqua è avvelenata! Sei fortunato ad essere ancora vivo!
Se conosci l'Arte Marinara, vai al **39**. Altrimenti, vai al **62**.

154

Ti ritiri lentamente utilizzando il fogliame per tenerti nascosto. Gli occhi nascosti dietro le fessure della maschera si voltano nella tua direzione ma poi si spostano altrove. "Li abbiamo uccisi tutti" annuncia infine con voce solenne.
Il Sultano lancia al galoppo il suo cavallo seguito immediatamente dai cavalieri. Esci dal nascondiglio e guardi con immensa tristezza i corpi esanimi dei tuoi amici. Devi riprendere il cammino da solo. Vai al **177**.

155

Una settimana piú tardi la griglia si apre e un altro prigioniero viene calato nella cella. "Ecco finalmente il vero Uomo Ombra!" grida esultante una guardia. "Cosí anche voi ladruncoli miserabili e inetti avrete finalmente un po' di compagnia di alto rango!"
La grata viene richiusa con uno schianto. "E che ne sarà di me?" urli a squarciagola. "Adesso che avete preso il vero ladro, dovete liberarmi. Sono innocente!"
Oltre la grata ricompare il volto della guardia segnato da un sorriso beffardo. "Innocente? Se sei in prigione, non puoi essere innocente, giusto? Forse non hai rubato il rubino del Sultano... ma chi se ne importa? Sicuramente hai commesso qualche altro crimine!"
"Non è giusto!" gridi, ma la guardia se n'è già andata.
Il nuovo prigioniero ti posa una mano sulla spalla. "Anch'io sono vittima dell'ingiustizia. Non sono io l'Uomo

Ombra. Credevo fossi tu e in effetti mi sono fatto catturare per incontrarti. Mi chiamo Azenomei".
Ti volti e lo guardi meglio: è un ragazzo di notevole bellezza, senza barba e con uno sguardo acceso e penetrante. Ha una piccola cicatrice che gli corre sotto il naso. "In questo caso" rispondi, "mi spiace deluderti. Ma perché sorridi? Probabilmente resteremo sepolti qui fino alla morte!"
Il ragazzo sorride ancora di piú mentre tira fuori dai calzoni un grande mazzo di chiavi. "Ecco qua la soluzione per novecentonovantanove tipi di serratura. Tutto quello che dobbiamo fare è raggiungere la grata".
Se possiedi un paio di babbucce magiche, vai al **336**. Se tra i tuoi oggetti c'è un tratto di corda indiana, vai al **292**. Se invece hai con te un gatto dalla lunga coda, vai al **314**. Se non puoi fare uso di nessuno di questi oggetti, non riuscirai mai a raggiungere la grata e aspetterai chiuso nella cella che arrivi il tuo ultimo giorno. Una fine davvero penosa...

156

Con tua grande sorpresa, scopri che gran parte della nube di gas venefico viene assorbita dal gioiello nero che porti addosso. Non perdi certo tempo a trovare una spiegazione ma ti lanci in avanti e afferri la mappa prima di scappare fuori dalla stanza. I tre maghi cercano di inseguirti ma sono lenti e goffi e non hai difficoltà a seminarli. Dopo aver recuperato gli oggetti che possiedi (a cui devi aggiungere la mappa se hai intenzione di tenerla), trovi la porta che ti conduce all'esterno e di gran carriera ti allontani dal palazzo.
Il gioiello nero ha esaurito i suoi magici poteri e perciò devi cancellarlo dall'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura. Vai al **42**.

157

Scopri che un pescatore sta per partire verso Baghdad per andare a trovare un cugino che lavora al porto. Quando apprende che sei di Baghdad e che quindi conosci molto bene la città, ti offre di portarti con sé. "Un po' di compagnia renderà meno noioso il viaggio" aggiunge.
Se vuoi andare con lui, vai al **113**. Se preferisci tentare un'ultima volta di trovare un grande tesoro, vai al **137**.

158

Lo sguardo acuto del rokh perlustra la terra tutt'attorno ma non si accorge della tua presenza né si avvede che sei riuscito ad afferrare le piume della coda. Con un verso stridulo, l'uccello si alza in volo e ti senti trasportare sempre piú in alto, fino in cima al pinnacolo su cui si trova il nido. (Se hai usato la lampada di Antar, l'olio si è esaurito e devi perciò toglierla dall'elenco degli oggetti in tuo possesso.) Vai al **325**.

159

Senti levarsi un vento magico e in capo ad un attimo vieni risucchiato da un turbine nero che ti conduce fino alla Cittadella di Bronzo. Ayisha ti sta aspettando. Incatenata alla poltrona, non ti guarda piú con aria languida e rassegnata. "L'hai presa?" chiede con gli occhi pieni di speranza. "Hai trovato la chiave?"
Se hai preso la chiave incastonata di gioielli, vai al **424**. Altrimenti, vai al **91**.

160

A vederle dal porto, le torri di Baghdad sembrano un gigantesco lavoro d'intaglio reso ancora piú prezioso e nitido dallo sfondo azzurro del cielo. I vascelli legati alle banchine ballano su e giú mossi dalle onde e le vele sono

tutte saldamente legate ai grandi alberi. Incroci gruppi di marinai intenti ad ubriacarsi e giocare a dadi, contenti di potersi finalmente sfogare ora che il Ramadan è finito. Alcuni ufficiali stanno raccogliendo l'equipaggio delle loro navi. Se disponi dell'Arte Marinara, riceverai una paga di 8 dinari. Altrimenti ti verranno affidati solo i compiti piú umili e verrai pagato 3 dinari. Aggiungi la somma appropriata al tuo caso sul Foglio d'Avventura. Vuoi salpare verso est e dirigerti nelle Indie (vai al **229**), verso ovest per andare in Egitto (vai al **252**) o verso sud, alla ricerca della mitica Isola Scarlatta (vai al **274**)?

161

La scimitarra di Masrur scintilla alla luce delle torce come un lampo che corra per la stanza. Le sue evoluzioni sono cosí veloci che non ti accorgi nemmeno dell'attimo in cui la spada ti trapassa il collo. Gli occhi ti si chiudono per sempre e cadi ai piedi di Jafar. La tua avventura ha incontrato una fine davvero orribile.

162

La bandiera a prua indica che il vascello appartiene al Sultano di Basra. Quelle che vedi sono guardie scelte e ciascuna di loro è in grado di affrontare anche due nemici alla volta. Per quanto tu sia un avversario temibile, non puoi certo pensare di affrontare ben sei di questi guerrieri indomiti e fedeli. Scegli se tornare alla tua nave (vai al **375**) o se avvicinarti furtivamente alla donna (vai al **140**).

163

Spegni la candela un attimo prima che il mostro arrivi a distanza di tiro. Yussuf manda un sospiro di disperazione quando l'oscurità cala su di voi.
I momenti passano e nel silenzio carico di tensione si ode

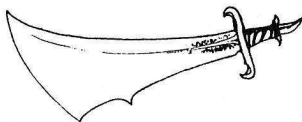
solo il respiro affannoso di Yussuf. "O Dio misericordioso" implora, "risparmia la vita a questo tuo servo indegno. Non ruberò piú né barerò ai dadi e giuro che mai piú una goccia di vino mi bagnerà le labbra..."
"Yussuf, ascolta!" lo interrompi, scuotendolo con forza per farlo tornare in sé.
"Non si sente niente..." replica con un filo di speranza. "E i mostri dove sono andati?"
Alla ricerca di una pietra con cui creare qualche scintilla, schiacci qualcosa con il piede. Quando riaccendi la candela, ti accorgi di avere sotto i piedi un nugolo di scarafaggi. "Ecco dove sono i tuoi mostri!" esclami.
Yussuf resta a bocca aperta. "Ma sono solo minuscoli insetti! Quelli che abbiamo visto erano giganteschi!"
"Era solo un'illusione creata dalla paura". Cerchi di fendere l'oscurità avanti a te. "Dobbiamo essere prudenti, amico mio. Questo luogo è posseduto dalla magia nera". Vai al **186**.

164

Aggiungi la lampada di Antar e la corda indiana all'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura. Non appena hai fatto la tua scelta, l'uomo batte le mani e la luce misteriosa si infiamma abbagliandoti. Quando torni a vedere nitidamente, scopri di essere su un ciglio che si affaccia su un fiume. Il vecchio è scomparso e nulla piú resta dei carboni che fin poco prima ardevano.
"Un vero mistero" commenta Yussuf. "Se non avessimo con noi i due tesori, direi che si sia trattato solo di un sogno ad occhi aperti. Chi era quell'uomo?"
"Uno spettro o un genio forse. Speriamo solo che questi oggetti non siano maledetti". Vai al **256**.

165

Il capitano si infastidisce nel vedere che ti inginocchi sul tavolato e srotolare il tappeto. "Risparmia le preghiere" sbotta. "Dio è compassionevole ma non possiamo certo

contare sul suo sguardo illuminato per uscire dal banco di nebbia".
Il tappeto si dispone con le frange dorate verso la Mecca. Scruti le carte e indichi una linea seghettata che il disegnatore ha evidenziato come avvertimento. "Vedi questa barriera corallina?" dici al capitano. "Se ho ragione e ho capito la rotta che stiamo seguendo, la barriera dovrebbe trovarsi a poche leghe di distanza a dritta. Ti consiglio di virare subito o ci incaglieremo di sicuro".
Il capitano fissa il tappeto e poi cerca di imitarti. Arrotola il tappeto e poi lo srotola facendolo cadere a terra ma ogni volta le frange indicano la stessa direzione. "Deve essere pieno di magia" commenta diffidente.
"È una magia buona. Ti puoi fidare... come del tuo compasso!"
Alla fine il capitano accetta di cambiare rotta come gli hai consigliato. Le correnti vi trasportano veloci fuori dal banco di nebbia e, non appena il sole torna a farsi vedere, l'equipaggio ti omaggia con grida di entusiasmo e di gratitudine. Vai al **234**.

166

Ti concedi una passeggiata per le strade impolverate dalla terra rossa. Un gruppo di bambini ti segue in silenzio mentre tutti gli adulti sono andati con il capitano nella casa del capotribú. Non trovi niente da comprare e quando passi davanti alla finestra di una casa, butti un'occhiata all'interno e vedi una donna anziana che subito corre a chiudere seccata le imposte. Un cane ti tiene d'occhio senza abbaiare e poi va a coricarsi all'ombra di un vecchio pozzo. Se vuoi guardare dentro il pozzo, vai al **212**. Se preferisci andare alla casa del capotribú, vai al **235**. Se invece vuoi tornare alla nave, vai al **189**.

167

Jumail ti segue passo passo mentre avanzi lungo le strade vuote e polverose fino a quando raggiungi un carro trainato da un bue non lontano dalla casa del capotribú. Hai appena il tempo di nasconderti dietro il carro nell'attimo in cui dalla casa escono alcuni indigeni che trascinano il capitano immobilizzato dalle corde. Nonostante il pericolo in cui si trova, il capitano non ha perso nulla della sua dignità e lancia insulti e parolacce con la sua solita aggressività.

"Chiama pure in soccorso il tuo dio" lo sbeffeggia il capotribú mentre passa proprio davanti al tuo nascondiglio. "Nulla potrà impedire che domani tu venga sacrificato ai nostri dei!"

Il capitano viene rinchiuso in una capanna costruita con tronchi grezzi. Due indigeni restano di guardia mentre gli altri tornano ad occuparsi dei loro avi per riportarli dentro le tombe.

Jumail comincia a provare qualche brivido di terrore. "Il nostro povero capitano!" sussurra. "Mi pare proprio che non abbiamo molte possibilità di salvarlo, vero? Forse è meglio che ce andiamo prima che catturino anche noi".

Se vuoi tornare alla nave, vai al **346**. Se prosegui nel tentativo di salvare il capitano e disponi della Destrezza, vai al **190**. Se vuoi salvare il capitano anche se non possiedi la Destrezza, vai al **213**.

168

Il giorno seguente, cominciate a respirare la sabbia sollevata dal vento. Il cielo sembra adesso una volta di piombo incandescente e la terra è bollente come un forno.

Una delle guide fa ritorno e conduce te e Hakim, il mercante, fino ad una bandiera azzurra che sventola su una lunga canna conficcata nella sabbia. "Cosa significa?" chiede Hakim con un sussurro. "Che sia una tomba beduina?"

Ti lasci cadere sulle ginocchia e cominci freneticamente

a scavare. "Dio salvi la nostra anima!" esclama la guida. "Vuoi forse depredare la tomba?"
Gli rispondi con una risata. "Non c'è nessun morto qui" gli spieghi. "Anzi, è proprio il contrario". Vai al **263**.

169

Ispirato dalle parole beffarde del Signore del Deserto, il genio si serve dei suoi poteri magici per trasformarti in un topolino. Te la svigni fuori dall'alcova e l'infuriato Signore nemmeno se ne accorge. Vedendo l'ombra del genio oltre la tenda, pensa di averti intrappolato. Corri senza indugio fino alla scalinata, saltelli di gradino in gradino e infine sgusci sotto la pesante porta di ferro prima che l'incantesimo si dissolva restituendoti la tua forma consueta.
Cancella l'anello magico dall'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura e poi vai al **459**.

170

Passano dieci giorni prima che il mercante faccia ritorno assieme ai cammellieri. Nel frattempo hai spesso pensato a fuggire ma ogni volta hai concluso che non era la cosa migliore da fare. Verresti subito ricatturato dai soldati che pattugliano le vie di pellegrinaggio e conosci bene il destino riservato agli schiavi fuggitivi.
Hakim controlla le cinghie che legano i bagagli sul dorso dei cammelli e poi ti osserva con diffidenza e sembra quasi intuire ciò che pensi. "Hai fatto bene a restare con me. Ti tratto molto meglio di quanto meriti uno schiavo!"
Gli restituisci uno sguardo freddo e penetrante. "Ma sono pur sempre uno schiavo" dici soltanto. Vai al **123**.

171

I beduini si offendono non poco quando rifiuti la loro ospitalità. "Vi offriamo tutto ciò che abbiamo e voi ci ri-

pagate insultando la nostra dignità!" si infuria il capo. "Andatevene da qui! Che il deserto vi possa essere fatale, ingrati miserabili!"
I beduini cominciano a tirarti addosso sassi e pietre e corri subito a nasconderti dietro una duna. Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, puoi solo annuire alle parole di Hakim, il padrone della carovana. "Sono davvero mortificato. Siamo uomini civilizzati ma siamo stati cosí sciocchi da ricevere una lezione di onore da povera gente per cui l'onore è un lusso!" Vai al **217**.

172

Il vento solleva turbini di sabbia che quasi ti sollevano da terra. La corda con cui tieni il cammello ti sfugge tra le dita, mandi un urlo ma la furia della tempesta ti ricaccia in gola la voce. Per un'unica volta riesci a scorgere i volti dei compagni prima che la tempesta avvolga ogni cosa. Ti guardano atterriti e impotenti mentre il turbine d'aria ti solleva e ti porta via. Li vedi diventare sempre piú piccini e infine scomparire nel nulla.
Cavalchi il cielo, sbattuto da una nuvola all'altra dalla forza della tempesta. Nella mente ti risuona un rombo cupo, simile a quello delle onde dell'oceano che si alzano furiose. Prendi un respiro ma invece di sabbia ti trovi la bocca piena di acqua salata. L'ultima cosa che riesci a pensare è che stai per annegare in mare... l'unico viandante a cui sia mai successa una cosa del genere nel corso della traversata del deserto! Sottrai 1 punto di Energia Vitale e, se sei ancora vivo, vai al **280**.

173

Salti di lato per scansare l'attacco frontale del Signore del Deserto e questi ti passa accanto facendo frusciare le vesti e agitando senza sosta la spada. Le pareti risuonano della sua ira mentre solleva di nuovo la spada mirando questa volta dritto al tuo cuore. Vuoi tentare di scansare l'attacco (vai al **265**), vuoi rispondere con un pugno (vai

al **468**) o preferisci mirare un calcio alle gambe (vai al **242**)?

174

L'uomo che hai catturato dice di chiamarsi Jumail di Serendib. Ammette senza indugio di avere avvelenato l'equipaggio ma si giustifica dicendo che doveva farlo trattandosi di infedeli.
Il capitano, un uomo perspicace il cui fratello è giudice, si accorge subito che qualcosa non va nel racconto dell'uomo. "È ovvio che stavi solo aspettando il momento propizio per avvelenare anche la nostra acqua!" lo assale. "Furfante senza vergogna!"
"Tu mi chiami furfante" replica Jumail alzando un dito al cielo, "ma io accuso voi di essere furfanti. Se tu avessi saputo che io sono alla ricerca dell'uovo di diamante del grande rokh, mi avresti certamente ucciso per farmi parlare!"
"Sono solo supposizioni!" insiste il capitano. "Sei solo un traditore con l'animo piú avido di quello di una iena affamata e cerchi solo di ritorcere contro di noi le stesse accuse. Tra l'altro dove sarebbe il nido del rokh?"
Messo alle strette da una domanda cosí diretta, Jumail rivela che il nido si trova alle sorgenti del Nilo. Ti dona anche una fiala contenente un antidoto buono contro ogni genere di veleno. Aggiungilo all'elenco degli oggetti e sul Foglio d'Avventura trascrivi anche la parola d'ordine *Kismet*. Quando hai finito, vai al **197**.

175

Ti accorgi di ciò che ti circonda pieno di sgomento. La nave si è impigliata nei rami di un enorme albero che affonda le radici nelle nuvole. Picchi simili a sbuffi di schiuma si alzano a strapiombo sul mare che si trova a centinaia di metri sotto di voi.
Il capitano Ibrahim si muove con la goffaggine di un

sonnambulo e stacca un fiore viola dall'albero per odorarlo e passartelo. "È un fiore vero" commenta con la voce incrinata dalla paura.
"Guardate!" grida un marinaio indicando un gruppo di torri scintillanti che si alzano sul lato opposto della nube.
"È una città" dice il capitano riprendendosi dallo sgomento. "Vai ad esplorare quel luogo" ti dice. "Forse gli abitanti di quella città sanno come farci tornare a terra".

Non puoi opporti, dato che l'equipaggio si trova in questa situazione per causa tua. Superi il parapetto e scopri con grande sorpresa che la superficie della nuvola è solida ma elastica, simile per consistenza al muschio. Dai un'ultima occhiata rassegnata ai compagni e poi ti avvii verso la città misteriosa. Hai percorso quasi un centinaio di metri quando senti il pianto di un bambino. Sembra venire da uno sbuffo candido di nuvola poco lontano da te. Se ti avvicini, vai al **257**. Se ignori il bambino e prosegui verso la città, vai al **302**.

176

I giorni passano senza che nulla accada e alla fine il vento favorevole vi permette di raggiungere il porto di Raysut. Aggiungi 2 punti di Energia Vitale nel caso tu ne abbia già perso qualcuno.
Il capitano ha già ritrovato il suo orgoglio e, scesa la passerella, va subito da un mercante per farsi raccontare le ultime nuove.
"Il Mar Rosso è diventato pericoloso. È infestato dai pirati" gli spiega il mercante. "Io stesso ho perso un carico di tappeti che avevo spedito al Cairo il mese scorso".
Il capitano sbotta come un vecchio lupo irritato. "I pirati? Puah! Vedrai che la flotta del Sultano affonderà tutte le loro navi!"
Un vecchio marinaio che sta passando, sente le parole del capitano e si ferma. "Non sono comuni pirati. Dopo ogni incursione, svaniscono nel nulla come la rugiada nei giardini di Baghdad quando arriva l'alba. Lo so perché io stesso ho avuto a che farci".
"E sei ancora vivo?" chiede Yussuf, il timoniere. "Come hai fatto?"
"Oh!" esclama il marinaio alzando il dito al cielo. "Se davvero vuoi saperlo, dovrai ascoltare una storia piena di mistero..."
Hai intenzione di ascoltare la storia del marinaio (vai al **453**) o preferisci andare al mercato per fare qualche acquisto (vai al **350**)?

177

Vaghi per giorni e giorni tra le colline fino a quando trovi un sentiero che conduce in basso, verso un luogo costellato di paludi. Superi le insidie del luogo e proseguendo la marcia arrivi nei pressi di una città che si estende su entrambe le rive di un grande fiume e di cui già scorgi le alte torri e i tetti tondeggianti. Quando arrivi alle porte della città, chiedi informazioni.
La sentinella ti accoglie con uno sguardo poco amiche-

vole. "Sei a Daibul" risponde. "Ma attento a quel che fai... i vagabondi non sono bene accetti qui!"
"E chi ti dice che io sia un vagabondo? E se fossi l'erede di un intero reame?" replichi passando oltre e avviandoti per le strade della città. Quando ti accorgi che le sentinelle ti guardano incuriosite, ti volti per concludere il discorso. "Ma chi può saperlo? Solo Dio Onnipotente conosce la verità!" Vai al **442**.

178

Con un pezzo di filo di ferro che porti sempre nello stivale, frughi nella serratura e dopo alcuni secondi senti uno scatto. Il lucchetto si è aperto! Attento a non fare rumori che possano richiamare l'attenzione, sollevi la griglia e, una volta superata la corte interna, scappi. Vai al **223**.

179

Con un movimento imprevedibile, Azenomei si volta e sussurra la formula di un incantesimo. Se possiedi un gioiello nero, vai al **202**. Altrimenti, nulla può impedire che tu cada a terra e cominci a camminare a quattro zampe... per il resto della tua vita sarai un innocuo asinello!

180

Ci vogliono mesi ma alla fine trovi conferma alla leggenda. Ti trovi ai confini della regione paludosa nei pressi di Daibul e hai finalmente trovato un pescatore disposto a darti qualche informazione. Ti siedi accanto a lui e lo ascolti aiutandolo ad aggiustare le reti. "Sí, io ho visto davvero il rokh" sostiene il pescatore. "Le sue ali sono cosí larghe che riescono ad oscurare il sole e i suoi artigli cosí potenti che potrebbero sollevare una nave intera. Il becco è piú lungo e affilato di..."
Lo interrompi con un colpo di tosse. "A me interessa solo

sapere se davvero le sue uova sono di puro diamante" insisti.
L'uomo ridacchia divertito. "Perché mai dovrei saperlo? Non sono mai stato sull'Isola delle Palme né mi sono arrampicato fino al nido del rokh".
"L'Isola delle Palme?" chiedi sorpreso ma anche contento perché forse la tua ricerca è vicina alla meta.
"Certo. Il nido si trova là. Se vuoi ti ci porto anche domani". Vai al **21**.

181

All'inizio le rocce ti offrono sufficiente appiglio per la scalata. Ma mano a mano che sali, la parete si fa sempre piú liscia rendendo l'ascesa piú lenta e pericolosa. La parete poi è coperta qua e là da macchie di muschio che piú di una volta ti fanno scivolare quasi irreparabilmente.
Alzi lo sguardo e scopri deluso che hai percorso appena un terzo del tragitto. Tuttavia eviti di guardare in basso per verificarlo e farti prendere magari dalle vertigini. Se insisti, vai al **227**. Se rinunci e torni a terra, vai al **249**.

182

Il coprifuoco costringe tutti a restarsene rintanati in casa quando cala la notte e quindi non ti è difficile trovare il Califfo. È avvolto da un mantello nero e se ne va in giro scortato da Masrur, la poderosa guardia del corpo. Restando nell'ombra li segui fin quando i due tornano a palazzo. Li vedi entrare in una galleria nascosta in cui entri senza indugio, mostrandoti al Califfo mentre questi si libera degli abiti comuni con cui si mascherava.
"Un assassino!" esclama Masrur avanzando con la spada già sguainata.
"Aspetta" gridi al Califfo mostrando le mani vuote e disarmate. "Non vengo per farvi del male, Principe della Fede, ma per avvertirvi di un tradimento che si trama alle vostre spalle".

Il Califfo riflette per un attimo sulle tue parole e poi annuisce conducendoti verso il fondo della galleria. "Sentiamo ciò che hai da dire".
Lo segui fino alla sala del trono dove ti trovi di fronte al tuo nemico giurato, Jafar. Noti subito l'odio che promana dal suo sguardo, ma Jafar è abile a celare le sue vere intenzioni dietro una risata. "Perché volete perdere tempo con questo miserabile, Califfo?" Vai al **477**.

183

Di buon mattino raggiungi il mercato e trovi due file di cammelli già pronti per un lungo viaggio. I portatori caricano le merci tra le gobbe e controllano che le cinghie siano ben strette. I cammelli borbottano come vecchi stizziti e di tanto in tanto guardano sdegnati quel trambusto, alzandosi di malavoglia al momento della partenza.
Un mercante si avvicina a te e ti chiede se vuoi essere assoldato per fare la guardia alla carovana. "Ti darò dieci dinari ma rispondi in fretta... i miei cammelli stanno già valicando la porta orientale".
"Dieci miserabili dinari per affrontare le spade di mille banditi?" sbotta un uomo che ha sentito l'offerta. "Perché rischiare la vita per una manciata di monete?" ti dice prendendoti per il braccio e indicando l'altra carovana pronta a partire. "Vieni con noi in Egitto. La strada è piú sicura di quella che dovrà fare quello sfruttatore!"
Il primo mercante osserva la scena con aria allibita. "Piú sicura, dici? Hai la lingua piú insidiosa di quella di un serpente! E secondo te è meglio esporre la vita di un pover'uomo alle insidie e al sole impietoso del deserto?" Il mercante si rivolge a te. "Se vai con lui verso l'Egitto, ti conviene farti pagare con acqua. Ne avrai certo piú bisogno dell'oro che ti offro io".
Devi prendere una decisione. Vuoi unirti alla carovana diretta a oriente che dovrà attraversare i Monti degli Assassini in cambio di dieci dinari (vai al **296**) o preferisci

aggregarti alla seconda carovana diretta in Egitto in cambio di 6 dinari (vai al **400**)? Ricorda di aggiornare il Foglio d'Avventura con la somma appropriata che ricevi in pagamento.

184

Mentre Jafar si cambia d'abito nella stanza accanto, senti un indistinto vociare e il frusciare di vesti di seta. Dato che si sta vantando a voce alta con una schiava intimorita dei piani da lui escogitati, ti pare improbabile che riesca a sentirti. Ma ti muovi comunque con prudenza e agile come un gatto ti avvicini al tavolo su cui è aperta la mappa. La scruti rapidamente e noti che il nido del rokh è segnato in prossimità delle sorgenti del Nilo. Trascrivi la parola d'ordine *Kismet* sul Foglio d'Avventura.
"Queste babbucce verdi non si intonano all'abito!" tuona Jafar contro la schiava. "Non hai un po' di buon gusto, sciocca? Vai a prendere quelle rosse nell'altra stanza".
Abbassi lo sguardo e vedi che le babbucce di cui parla sono proprio accanto al tavolo. Già vedi il profilo della schiava che si avvicina alla tenda. Devi andartene in fretta o la ragazza darà subito l'allarme. Torni sui tuoi passi piú veloce che puoi. Se possiedi la Destrezza, vai al **383**. Altrimenti, vai al **207**.

185

Arretri fino a poppa, dove i tiranti del padiglione impediscono alle guardie di attaccare tutte assieme. Allarmata dal trambusto, la donna si affaccia oltre i drappi di seta e lancia un urlo di spavento. "Non temete, mia signora!" la rassicura una guardia. "Avremo presto ragione di questo furfante!"
E non perdono tempo! Scansi il primo fendente di scimitarra che tenta di colpirti: la lama ti sibila poco sopra la testa ma va a conficcarsi nel duro legno dell'albero con un tonfo sordo. Il soldato tenta vanamente di liberare la

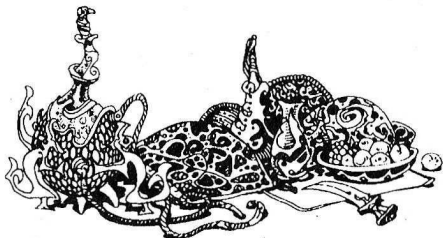
lama e ne approfitti per saltargli su un piede e per rifilargli un pugno nello stomaco con tutta la forza che possiedi. Le altre guardie si mettono in posizione dietro il compagno, pronte a partire all'attacco.
Se possiedi una spada dall'elsa ingioiellata, rubata nel palazzo del Califfo, vai al **208**. Altrimenti vai al **231**.

186

Dalla caverna scende verso il sottosuolo un'angusta galleria. La percorri tenendoti ben saldo alla roccia delle pareti fino a quando la fioca luce della candela illumina una stanza davanti a te. Le pareti sono decorate da dipinti di guerrieri in battaglia che combattono e muoiono per proteggere idoli di una falsa religione.
"Sono scene di tempi in cui la verità ancora non era arrivata all'uomo per bocca del Profeta... che Dio lo benedica" commenta Yussuf indicandoti subito dopo un particolare del dipinto. "Vedi quegli uomini con il mantello e la maschera di ferro? Sono devoti del dio Mitra che concedeva invincibile forza e coraggio ai suoi fedeli in battaglia. Almeno cosí ho sentito dire, ma solo Dio conosce la verità di tutte le cose".
Se puoi disporre della Sapienza, vai al **232**. Altrimenti, vai al **255**.

187

Aggiungi la corda indiana e la tromba di Gerico all'elenco degli oggetti in tuo possesso. Non appena hai fatto la tua scelta, il vecchio batte una volta le mani e la luce misteriosa di botto s'infiamma abbagliandoti. Quando torni a vedere distintamente, ti accorgi di essere su un ciglio che si affaccia sul fiume. Il vecchio è scomparso e dei carboni ardenti non c'è piú traccia alcuna.
"Strano davvero" commenta Yussuf. "E se fosse stato tutto un sogno? Ma no, cosa dico... se fosse davvero cosí, cosa dovremmo fare di questi due tesori?"

"Meglio non raccontare a nessuno quello che ci è successo" consigli. "Ci prenderebbero per pazzi". Vai al **256**.

188

Dall'anello fuoriesce un vapore denso e fitto piú della nebbia che dà corpo ad una figura possente dagli occhi accesi come carboni ardenti. I marinai terrorizzati si buttano in ginocchio ma il capitano Ibrahim estrae la spada e avanza deciso per affrontare la creatura.
"Calmati" gli dici, prendendolo per un braccio. "Questa bizzarra creatura risponde ai miei comandi".
Il genio ti guarda infastidito. "Cosa volete che io faccia per voi, mio signore, fonte di mille virtú?"
"Gonfia le vele con un vento potente" ordini. "E fai in modo di portarci fuori dal banco di nebbia".
"Sono qui solo per esaudire i tuoi desideri, signore" replica il genio, ma non ti piace affatto il sorriso beffardo con cui ti risponde. Le tue preoccupazioni trovano subito conferma. Il genio soffia a pieni polmoni contro la vela e fa in modo che la nave si sollevi violentemente sopra le acque. I marinai si aggrappano al parapetto ed è già un miracolo che nessuno finisca scaraventato fuori bordo. La nave ben presto si muove con maggiore grazia e già pensi che l'incantesimo stia per cessare. E, in effetti, la nave è atterrata... ma non certo sulle onde! Guardi la massa bianca e schiumosa sotto di te e capisci tutto: la nave è posata sopra una nuvola!

Il genio si dissolve per tornare dentro l'anello. Agiti l'oggetto magico e ordini a voce spiegata al genio di tornare fuori ma è tutto inutile.
"Non c'è nessun genio, qui" senti dire da una voce cavernosa all'interno dell'anello. "Ma solo una creatura bizzarra!" Vai al **175**.

189

Il sole scompare dietro le colline ad occidente lasciando dietro di sé una cortina rossastra. Ben presto l'oscurità della notte avvolge l'intera città ma dalla casa del capotribú vedi fuoriuscire il bagliore di una luce.
Il cielo si riempie di stelle e una brezza gelida si leva dal fiume. Jumail, il cuoco, si stringe il bavero. "Questa storia non mi piace" ti dice. "Dov'è finito il capitano? Dovrebbe essere tornato da un pezzo".
Se scendi a riva per andare a cercarlo, vai al **235**. Se resti a bordo, vai al **258**.

190

Aspetti fin quando scende la notte e i due indigeni di guardia cadono in un sonno profondo. Uno sguardo verso destra ti conferma che le strade sono deserte. Scivoli nell'oscurità e strisci fino alla porta della capanna. Ti servono solo pochi secondi per liberarla dai lacci che la serrano. Il capitano alza subito gli occhi quando si accorge del raggio di luce lunare che entra nella capanna. Per quanto sorpreso, capisce che non c'è tempo da perdere e ti segue silenziosamente fino al molo e poi di nuovo a bordo della nave. Vai al **346**.

191

Hakim sceglie l'uomo da mandare in esplorazione. Si tratta di Al-Shammar, un beduino alto e slanciato che porta sempre con sé un arco d'avorio con il quale riesce a col-

pire anche i gabbiani in volo. Deve avere molta paura di andare da solo ma finge tranquillità e sorride. "D'accordo, vado a vedere se davvero ci sono i banditi in agguato al passo... ma se li trovo, li uccido uno ad uno con le mie frecce!"
Il tono coraggioso non gli sarà di nessun aiuto perché non lo rivedrai mai piú. Il mattino del giorno seguente Hakim decide di passare comunque per la gola. I picchi si alzano su entrambi i lati e avete la sensazione di avere valicato i cancelli di una città maledetta. I cammelli avvertono lo stesso disagio degli uomini e abbassano la testa, ringhiando come cani. Perlustri le cime con lo sguardo alla ricerca dei banditi ma non vedi nulla. Il silenzio inquietante della gola è rotto solo dall'ululato triste del vento. Vai al **289**.

192

Hakim ti vende ad un capitano che sta salpando con un carico di leoni ed elefanti da condurre alla corte di un re miscredente di nome Shah al-Ma'in. Mentre sali a bordo della nave mantieni un atteggiamento rassegnato ma in realtà in cuor tuo senti crescere la speranza di tornare libero. Se tu avessi tentato di scappare mentre eri con Hakim, lui, devoto della vera fede, ti avrebbe regalato la morte orribile che si riserva agli schiavi fuggitivi. Ma chi scappa da un padrone miscredente, non deve temere alcuna punizione. Quindi non ti resta che escogitare un piano di fuga.
Se puoi fare uso dell'Arte Marinara, vai al **238**. Se possiedi la Destrezza, vai al **261**. Altrimenti, vai al **103**.

193

Il Sultano decide che tu possa cercare fortuna catturando i pirati. In fondo non ha nulla da perdere! Vieni portato fino ad un porticciolo ai piedi del Monte Sinai dove ti viene affidato un vascello con trenta uomini di equipaggio. Per alcuni giorni navighi con la costa a vista ma non tro-

vi nulla all'infuori di un'innocua barca di pescatori. La pazienza alla fine viene però ripagata. Un mattino la vedetta in cima alla coffa lancia il grido che aspettavi: "Nave all'orizzonte!"
Quando riesci a distinguere meglio l'imbarcazione, scopri che non si tratta affatto di un vascello pirata bensí di una nave mercantile carica di barili di vino. Il capitano si è preso il rischio di attraversare il Mar Rosso nonostante il pericolo di incursioni e certamente diventerà un facile bersaglio dei pirati.
Se vuoi affiancare la nave, vai al **239**. Se la tieni in vista senza però avvicinarti ad essa, vai al **476**.

194

Visto che sei uno schiavo non hai diritto di entrare alla Mecca. Ti viene perciò affidato l'incarico di sorvegliare le merci mentre il mercante e i cammellieri si lavano e si profumano per prepararsi come si deve al pellegrinaggio. Se puoi fare uso della Fortuna, vai al **14**. Altrimenti, vai al **170**.

195

Hakim è incerto sul da farsi e chiede a te un consiglio. Se pensi che sia meglio proseguire ignorando la bandiera, vai al **240**. Se vuoi scavare per vedere cosa essa segnali, vai al **263**. Se sei d'accordo con la guida di dirigere verso sud-ovest, vai al **286**.

196

Il genio posa un dito sulla punta del naso e ti fa l'occhiolino. "Ricordi la storia del Monte Safa e del Profeta? Quando egli ordinò alla montagna di venire da lui, essa

non si mosse. Ma il Profeta sapeva che se l'avesse fatto, avrebbe causato terremoti e disastri e perciò decise di andare lui alla montagna".
"Mi pare che la parabola c'entri poco con questa situazione" commenti scuotendo la testa.
Il genio lascia partire una risata tonante schizzando scintille azzurre fin sulle vele. "E allora guarda e impara!"
Dissolvendosi in una nube di vapori acri, il genio si getta in acqua. Guardi in basso e vedi un percorso azzurrino e rigonfio che scende negli abissi del mare lasciando nell'aria un puzzo di ammoniaca.
I minuti passano e improvvisamente la porta di pietra si apre e vedi i pirati uscire a nuoto con gli occhi strabuzzati per i violenti colpi di tosse. Li segue passo passo un puzzo insopportabile e, per quanto tu sia a distanza, l'odore ti intontisce un po'. I pirati vengono issati a bordo uno ad uno e incatenati mentre il genio salta dentro l'anello con la forma di un pesce nero. Vai al **372**.

197

Il resto del viaggio trascorre senza eventi particolari e finalmente approdi al porto di Daibul, sulla foce di un grande fiume dalle acque scure che bagna una regione piena solo di mangrovie e di paludi. Il capitano scende a terra e ritorna ben presto con un gran sorriso in volto. "Ho appena venduto tutto il carico ad un mercante di Nishapur" vi annuncia. "Preparatevi tutti! Salpiamo con l'alta marea!"
L'equipaggio è davvero sorpreso del rapido ritorno a bordo del capitano. Tutti si aspettavano che la vendita richiedesse almeno una settimana di sosta e anche tu provi molta delusione mentre già il vascello esce dal porto. "Dov'è finita tutta l'avventura che cercavo?" ti chiedi con un sospiro.
"Aspetta a parlare" ti dice il timoniere. "Vedi quella grande nube scura laggiú? Stiamo andando dritti dritti verso una tempesta". Vai al **131**.

198

Il genio lavora alacremente tutta la notte, mettendo pietra su pietra fino ad alzare una torre alta come quella vicina. Posa l'ultima pietra in cima al tetto proprio nell'attimo in cui il sole lancia il primo bagliore ad oriente. Tornato da te, si terge il sudore che gli inzuppa le sopracciglia e dice: "Ho fatto quanto mi hai ordinato e adesso tocca a te rispettare il patto. Rendimi la mia libertà".
Se accetti di mantenere la promessa, devi gettare in mare l'anello magico (e cancellarlo dall'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura). Se decidi di rompere il patto e non mantenere la promessa, puoi conservare l'anello e devi inoltre trascrivere la parola d'ordine *Tregua*.
Il sole inonda il cielo intero e un uomo squalo si avvicina al padrone e lo scuote per svegliarlo. Il nano apre gli occhi. "Ci siete riusciti!" sbotta infastidito guardando la torre. Vai al **441**.

199

I cavalli galoppano sul sentiero e si fermano di botto davanti ad uno splendente ponte di vetro. I quattro cavalieri non si accorgono che sei nascosto in un cespuglio poco lontano perché la loro attenzione è attratta dal genio. La magica creatura ha assunto le tue forme ed è ferma in mezzo al ponte.
"Coraggio, cani rognosi, venite a prendermi se avete il coraggio!" li provoca. "Non aspetto altro che di bere il vostro sangue e spezzarvi le ossa a morsi!"
Sorridi divertito e intanto pensi che dovrai dire al genio di usare immagini meno esagerate la prossima volta. Ma a quanto pare ha raggiunto lo scopo... il primo dei cavalieri, incitato dai compagni, avanza sul ponte ma dopo appena un passo scivola sulla superficie perfettamente liscia e precipita nell'abisso. Il secondo cavaliere fa un po' meglio ma precipita dopo quattro passi. Il terzo mostra una sorprendente agilità: riesce a raggiungere il genio ma nell'estrarre la spada, perde l'equilibrio e cade.

Dal tuo nascondiglio senti il Sultano mascherato lanciare un'imprecazione. Mentre estrae la spada dal fodero, già muove i primi passi sul ponte. In sette passi raggiunge il genio che lo aspetta immobile per scomparire in uno sbuffo di vapore al primo colpo di spada. Il fendente sibila nell'aria e il Sultano resta per un attimo quasi sospeso nel vuoto a bocca aperta prima di raggiungere i suoi uomini in fondo all'abisso.
Il genio torna nell'anello compiaciuto di se stesso. "Questa volta mi sono proprio divertito!"
"E bravo! E io come faccio ad attraversare l'abisso?" chiedi.
"Continua a camminare lungo il ciglio del burrone" ti dice. "Tra meno di un miglio troverai un ponte perfettamente sicuro". Vai al **177**.

200

Le creature che ti si parano davanti hanno un solo occhio che naviga in un fluido purulento al centro del muso ricoperto di scaglie e setole. Gli arti sono sollevati come l'ascia di un boia pronta ad abbattersi e terminano con una chela acuminata. Li senti esalare un fetore orrendo e insopportabile come quello di una fogna. Dalle mandibole alla base del capo cola un liquido denso di colore indefinito.
Se possiedi la Fortuna, vai al **27**. In alternativa, puoi tentare di scappare (vai al **118**), puoi cercare di aprirti un varco combattendo (vai al **141**) oppure non ti resta che spegnere la candela (vai al **163**).

201

Infilandosi tra le sbarre della grata, il falco scompare nel cielo notturno. Lo guardi allontanarsi con un senso di disperazione. Non puoi certo biasimarlo se ha deciso di abbandonarti... in fondo merita la sua libertà. Ma di te che sarà? Adesso sei solo e non ti resta davvero piú nulla da

sperare. Dopo nemmeno un minuto, mentre stai ancora studiando la serratura, il falco ritorna e si posa a terra. Senti un tintinnio metallico e, quando ti abbassi a terra, resti a bocca aperta. Il falco è andato a prendere le chiavi delle celle nella guardina! Le dita ti tremano ti gioia mentre le provi una ad una fino a trovare quella giusta. Sei finalmente libero! Vai al **223**.

202

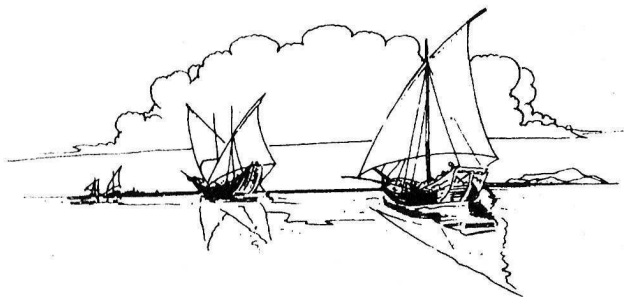
Il gioiello nero crepita e sbuffa mentre assorbe l'energia dell'incantesimo. Azenomei urla imprecazioni oscene ed estrae la spada, partendo in un attacco cieco e furibondo. È strano, ma solo ora noti che i suoi occhi sono d'oro.
Il combattimento è duro e cruento. Annaspi nell'aria gelida della montagna e intanto ti muovi in cerchio intorno al nemico cercando un varco nella sua guardia. Entrambi perdete sangue dalle ferite su tutto il corpo ma quello che cola dalle ferite di Azenomei è nero come il carbone.
Sottrai 2 punti di Energia Vitale se possiedi l'Arte della Scherma e una spada. Sottrai 4 punti se disponi solo dell'Arte della Lotta. Sottrai invece 6 punti se non puoi fare uso nemmeno di questa caratteristica.
Se sei ancora vivo, riesci finalmente ad avere la meglio. Una bastonata letale sulla testa costringe Azenomei ad accasciarsi esanime a terra ma in pochi secondi il suo corpo si dissolve in uno sbuffo di vapore nero e denso. La sua spada è ancora a terra e non si è dissolta. Puoi prenderla, se vuoi. Cancella comunque il gioiello nero dal Foglio d'Avventura, visto che i suoi poteri si sono esauriti. Vai al **42**.

203

Il nido del rokh si trova ad oriente, sull'Isola delle Palme. Riesci con molta insistenza a convincere i pescatori a portarti fino all'isola in cambio di una parte del tesoro che riuscirai a trovare. Vai al **21**.

204

Puoi scegliere se fare uso di un gatto (vai al **316**), di un paio di babbucce magiche (vai al **338**) o di una corda indiana (vai al **360**). Se non possiedi nessuno di questi oggetti, devi scegliere se arrampicarti fino al nido (vai al **181**) o se abbandonare l'impresa e tornartene a casa a mani vuote (vai al **113**).

205

Ti avvicini ad uno schiavo elegantemente vestito e fermo davanti ai cancelli del palazzo per spiegargli che vuoi vedere Jafar. "Ditegli che Shazir è tornato".
Lo schiavo scruta il tuo volto. "Shazir... Ma non era... Be', non sono affari miei. Aspetta qui. Vado a cercare Jafar".
Lo afferri per la manica prima che riesca ad allontanarsi. "Jafar in persona mi ha detto di presentarmi subito a lui" dici aggiungendo un tono minaccioso alle tue parole. "Potresti cacciarti in guai molto seri, se dovesse esserci qualche ritardo".
"Seguimi" replica l'altro dopo un attimo di riflessione.
Lo schiavo ti guida fino alla stanza del trono dove Jafar sta parlando con il Califfo. Lo schiavo si avvicina al visir e gli sussurra qualcosa all'orecchio indicando la porta davanti alla quale tu stai attendendo.
"Hai portato il diamante?" chiede Jafar ma, non appena ti

vede con chiarezza, cambia subito espressione. "Tu non sei Shazir!"
"No, ma ti porto qualcosa che vale ben piú del diamante. Sono qui per portare la verità!" Vai al **477**.

206

Ti intrufoli nel palazzo fingendo di essere un servo. Le guardie non ti degnano nemmeno di uno sguardo, ubriache come sono e attratte solo dall'allegria festosa che circola per le strade. Passi il grande arco decorato con le insegne del Califfo, incroci un gruppo di schiavi che riportano pile di piatti vuoti nelle cucine e ti infili in una porta aperta. Non hai la piú pallida idea di cosa fare adesso ma pensi che la cosa migliore sia provare a raggiungere le stanze private del Califfo per avvertirlo della congiura di Jafar.
Segui un lungo corridoio e infine sali una scalinata, arrivando ad un pianerottolo che domina una grande sala illuminata dalle torce. Le pareti di marmo rilucono del colore della luna, dappertutto vi sono tappeti preziosi dai colori sgargianti e la balaustra della balconata è decorata con oro e madreperla.
Avanzi fino alla fine della balconata e ti affacci in una stanza. Lungo le pareti pendono spade dai foderi impreziositi da brillanti e sopra queste vedi i ritratti degli avi del Califfo, tutti rappresentati in magnifici paramenti da guerra. Quando attraversi la stanza, noti un falco incappucciato che riposa su uno sgabello dentro l'alcova. Se desideri prendere il falco, vai al **318**. Se preferisci impadronirti di una spada, vai al **450**. Altrimenti vai al **93**.

207

Sei a metà strada quando senti una voce alle tue spalle. "Guarda guarda cosa abbiamo trovato! Un ladruncolo!"
Ti volti ma già sai che si tratta di Jafar ancora prima di incontrare il suo sguardo carico di odio. Il tono malvagio

della sua voce non lascia dubbi... ricorda lo sguardo di un avvoltoio che scruta una carcassa. Un sorriso gli increspa le labbra. "Bene, bene. Finalmente ritrovo il mio benefattore. Il Califfo ha molto apprezzato la tua generosità... per quanto, ovviamente, sia convinto che il regalo gliel'abbia fatto io!"
"Furfante senza vergogna!" protesti muovendo un passo verso di lui.
Gli occhi del visir si accendono di un bagliore allarmato ma gli basta battere le mani e gridare a gran voce per chiamare a sé le guardie. Dopo qualche attimo, un drappello di soldati con la divisa dell'esercito del Califfo irrompe oltre l'arco al lato opposto del pianerottolo.
"Prendete questo intruso!" ordina Jafar indicando te.
I soldati partono all'attacco senza indugio. Se disponi del Tiro con l'Arco e possiedi l'arco, vai al **230**. Altrimenti, devi scegliere se combattere (vai al **47**) o se tentare una frettolosa ritirata (vai al **253**).

208

La prima guardia si accascia contro il parapetto con il ventre squarciato dalla tua spada. Sei già pronto a buttarlo in mare e ad affrontare il prossimo nemico, quando la torcia illumina i gioielli incastonati nell'elsa della spada. Le guardie spalancano gli occhi e la bocca e il loro capitano alza di scatto un braccio. "Fermatevi!" ordina ai suoi uomini. "Nell'oscurità della notte ti avevamo scambiato per un pirata o per un malfattore pronto a chissà quale crimine. Ma ora mi accorgo che sei un fedele servitore del nostro grande Califfo".
Abbassi lentamente la spada conservando però un'aria diffidente. Se le cose stanno come dice il capitano, hai una bella fortuna. "Sí" rispondi. "Lunga vita al Califfo! Che Dio sia sempre con lui!"
Prima che tu riesca ad aggiungere una parola, la donna si alza ed esce dal padiglione con aria affranta. "Dimmi soltanto se il Califfo ti ha inviato qui per riportarmi in-

dietro" chiede. "Dimmi che è cosí, perché altrimenti piuttosto che entrare nell'harem del Sultano, mi ucciderò con le mie mani".
Se dici alle guardie che sei venuto per portare via la donna, vai al **254**. Se auguri a tutti la buonanotte e te ne torni alla tua nave, vai al **375**.

209

Finalmente riesci a scacciare le orribili creature. Quelle che non hai abbattuto, se ne vanno strisciando sul suolo della caverna. Tutt'attorno a te giacciono le carcasse distrutte dei loro simili a cui hai spezzato la corazza a suon di colpi di pietra. Ti fai strada tra i resti frenando un conato di disgusto. Anche tu sei stato ferito e solo adesso cominci ad avvertire il dolore. Preghi solo che i mostri non tornino indietro per attaccarti ancora. Non riusciresti a frenare un secondo assalto.
Quando corri ad aiutare Yussuf a rimettersi in piedi, sei allibito nel vedere che l'amico non ha subito alcuna ferita. "Mi hanno lasciato stare non appena mi sono nascosto la faccia" dice sorpreso quanto te di averla scampata senza un graffio. Vai al **186**.

210

Aggiungi la lampada di Antar e la tromba di Gerico all'elenco degli oggetti in tuo possesso. Non appena raccogli i due tesori, il vecchio batte le mani e d'incanto la luce misteriosa si infiamma abbagliando l'intera caverna. Quando torni a vedere distintamente, ti ritrovi su un ciglio affacciato sul fiume. Il vecchio è scomparso ma anche dei carboni ardenti non c'è piú traccia.
"L'aria della notte è davvero dolce" dice Yussuf sospirando. "Giuro che mai come adesso capisco quanto preziosa sia la vita. Siamo fortunati ad essere ancora in questo mondo".
Annuisci perché sei perfettamente d'accordo con lui. "Dio

è compassionevole e misericordioso! Torniamo alla nave, Yussuf". Vai al **256**.

211

Intorno alla nave si forma un banco di nebbia grigiastra. Le corde sono già impregnate d'acqua che cola sul tavolato producendo un regolare tintinnio. Le correnti dell'oceano vi portano alla deriva e non c'è piú il sole ad indicarti la posizione e aiutarti a mantenere una rotta e comunque non c'è un filo di vento che possa muovere la nave.
Senza alcun preavviso la nave si piega su un fianco. Le assi della chiglia scricchiolano e infine si spezzano con un rumore che ogni marinaio sa di dover temere piú di ogni cosa. Riesci a scorgere il brillio dei rami di corallo che hanno squarciato la nave ma vieni subito distolto. L'albero maestro si spezza in due facendo volare le vele sopra di voi.
Senti le urla disperate degli altri marinai mentre la nave inizia ad affondare. Stringi le dita su un pezzo di legno mentre l'acqua del mare già ti entra nella bocca e nel naso. Riesci a liberarti dall'ingombro della vela appesantita dall'acqua poco prima che questa ti trascini verso il fondo del mare. Le onde ti sbattono di qua e di là e resisti stringendo le mani sull'asse di legno fin quando perdi i sensi. Vai al **280**.

212

In fondo al pozzo una scintilla di luce illumina un oggetto liscio e metallico. Sei già pronto a scendere dentro il pozzo quando vieni preso da un impeto di paura e di superstizione. Antiche leggende dicono che i pozzi e le cisterne sono la casa dei demoni. Se decidi comunque di scendere, vai al **303**. Se preferisci tornare alla nave, vai al **189**. Se invece hai intenzione di andare nella casa del capotribú, vai al **235**.

213

L'unica possibilità è affidarsi ad un attacco. Devi liberare il capitano in fretta, prima che gli altri indigeni tornino dal cimitero. Jumail non è convinto del piano ma accetta comunque di coprirti mentre salti fuori dal nascondiglio. I due indigeni di guardia scattano in piedi vedendoti avvicinare. Sono armati di affilatissimi pugnali lunghi quasi come spade. Il tuo passo è sicuro ma non affrettato in modo che gli avversari sappiano di avere di fronte un nemico temibile. Quando sei abbastanza vicino, hai modo di studiare i due avversari. Uno dei due è piccolo e magro e ti guarda con aria piuttosto spaventata. L'altro invece è un guerriero dal fisico imponente e asciutto.
Ti fermi poco lontano dall'ingresso della capanna difesa ai due lati dagli indigeni. Il loro sguardo adesso è un misto di sorpresa, di piacere, di esitazione ma anche di paura. Vuoi cominciare dal piú piccolo (vai al **236**), dal piú grande (vai al **259**) o preferisci attaccarli contemporaneamente (vai al **282**)?

214

Hakim ti chiede se vuoi passare in testa alla carovana per vedere che non ci siano banditi in agguato. "È un compito pericoloso, lo capisco" ammette, "ma ti pagherò due dinari se lo farai".
"Due dinari per mettere a repentaglio la mia vita? Non mi pare un affare vantaggioso" replichi.
"Facciamo tre?" insiste lui annuendo.
Se accetti l'ultima offerta, dopo avere aggiunto 3 dinari al denaro che possiedi, vai al **478**. Se rifiuti sostenendo che non era affatto previsto nei patti che tu ti assumessi rischi cosí grandi, vai al **191**.

215

Per le strade del Cairo non si parla d'altro che dei pirati che infestano il Mar Rosso. I bambini si emozionano al

sentire storie avventurose ma gli adulti non hanno voglia di scherzare sull'argomento. "I prezzi sono raddoppiati in due mesi!" protesta un bottegaio. "Nessuno osa piú avventurarsi in mare e le merci deperibili non sopportano il lungo viaggio per terra. Non mangio qualcosa che abbia un gusto decente dalla fine del Ramadan".
Vieni presto a sapere che il Sultano del Cairo ha promesso una ricompensa a chi libererà i mari dai pirati ed è una ricompensa di mille dinari! Diventeresti ricco e rispettabile e potresti finalmente tornare a testa alta a Baghdad. Se accetti di offrire i tuoi servigi per catturare i pirati, vai al **306**. Altrimenti, devi decidere se fare una capatina al bazar (vai al **328**) o se abbandonare la città (vai al **349**).

216

Il demone si alza in aria e poi scende su di te con gli artigli già pronti ad afferrarti. Il suo verso sibilante e continuo è qualcosa di spaventoso, sembra il gemito di un'anima morente. Sottrai 2 punti di Energia Vitale... ma se possiedi l'Arte della Scherma (e una spada) o l'Arte della Lotta, perdi soltanto 1 punto.
Se sei ancora vivo, il demone smette di attaccarti e si alza in volo sorretto dalle ali continuando a librarsi sopra la tua testa. Riesci a rifilargli un paio di colpi che spezzano la dura corazza che gli ricopre il corpo ma ti accorgi che mentre vola il demone si sta rigenerando. Come d'incanto le ferite che gli avevi procurato scompaiono! Se resti dove sei, vai al **332**. Se preferisci ritirarti, vai al **46**.

217

Il giorno seguente cominciate a respirare la sabbia sollevata dal vento. Il cielo sembra adesso una volta di piombo incandescente e la terra è bollente come un forno.
Una delle guide fa ritorno e conduce te e Hakim, il mercante, fino ad una bandiera azzurra che sventola su una lunga canna conficcata nella sabbia. "Cosa significa?"

chiede Hakim con un sussurro. "Che sia una tomba beduina?"
"Mi pare piuttosto un avvertimento che le terre da qui in poi sono proibite ai viandanti" suggerisce la guida. "Sarebbe meglio deviare verso sud-ovest, padrone".
Se hai trascritto la parola d'ordine *Asprezza*, vai al **286**. Altrimenti, vai al **195**.

218

I giorni passano e il sole percorre impietosamente tutto l'arco celeste scomparendo alla sera ai confini del mondo e portando con sé il calore soffocante del giorno. Ma la notte il freddo è quasi piú insopportabile e, per quanto ti sia sforzato di razionarla, l'acqua presto finisce e ti resta ormai soltanto il cibo sufficiente ad un pasto.
Stai quasi per rassegnarti alla morte quando, oltre la linea del tramonto, un giorno scorgi una chiazza di colore verde, stagliata nitidamente contro il monotono color ocra del paesaggio. Stringi gli occhi, li sfreghi per assicurarti che non si tratti di un miraggio ma, alla fine, mandi un grido di entusiasmo. "Un'oasi!" esulti chiamando gli altri.
Hakim barcolla fino a te, quasi incapace di restare in piedi, e si appoggia alla tua spalla per scrutare l'orizzonte. "Ma cosa sono quelle tende? E c'è anche un fuoco acceso! Ci conviene avvicinarci e magari irritare chi si trova là? Se è gente ostile, avranno buon gioco di un gruppo di poveretti sfiniti e assetati come noi".
Cosa consigli di fare? Vuoi fermarti all'oasi (vai al **416**) o preferisci proseguire sperando di trovare altrove l'acqua che vi serve (vai al **438**)?

219

Salti di lato per scansare l'attacco del Signore del Deserto. L'avversario ti passa oltre facendo frusciare le vesti e menando fendenti a destra e a manca. Una volta arrivato fino alla parete opposta, si volta e riparte di nuovo all'attacco ma questa volta mira dritto al tuo cuore. Vuoi provare a scansarlo (vai al **265**), preferisci accoglierlo con un pugno (vai al **468**) o pensi sia meglio farlo sbandare con qualche calcio alle gambe (vai al **242**)?

220

Quando il genio si accorge di quanto sta accadendo, libera un soffio di aria gelida dai polmoni e trasforma le onde in ghiaccio. Alcune scimmie scappano di nuovo sugli alberi ma la maggior parte resta intrappolata nell'acqua ghiacciata. Facendo turbinare un mulinello d'aria, il genio recupera gran parte degli oggetti che ti erano stati rubati e te li rende. Purtroppo uno degli oggetti che possedevi è perduto per sempre e, dopo avere scelto a tua discrezione di quale oggetto si tratta, devi cancellarlo dal Foglio d'Avventura.
Ma ora è il momento di prendere un'altra decisione. Devi scegliere se abbandonare la nave e tentare di sopravvivere alle paludi (vai all'**85**) o se restare a bordo e lasciare che siano le correnti dell'oceano a determinare la rotta (vai al **266**).

221

Raccogli i turbanti degli uomini dell'equipaggio, li sleghi uno ad uno e unendoli tra loro ottieni un lunga striscia. La avvolgi intorno alla torre in modo da avere l'appoggio necessario a salire lentamente fino in cima e inizi la scalata.
Superi la balconata e ti lasci cadere su un duro divano esplorando subito il luogo. La stanza è disadorna e priva di mobili ad eccezione di un piedistallo posto al centro,

in cima al quale un grande uovo grigio è posato sopra un cuscino di velluto.
Ti avvicini e intuisci che la torre è stata costruita al solo scopo di mantenere al sicuro l'uovo. Vuoi toccare l'uovo (vai al **290**) o scendi subito dalla torre (vai al **267**)?

222

Il Sultano scende da cavallo e subito sguaina la spada facendo risuonare la lama. È immobile come una statua con la punta della spada poggiata a terra. La maschera nasconde ogni emozione ma la postura rivela una temibile sicurezza di sé. Evidentemente è convinto che tu non costituisca una minaccia credibile.
Avanzi di un passo con atteggiamento aggressivo mentre l'avversario si porta la mano sinistra alla maschera.
Se vuoi fare uso del Tiro con l'Arco, vai al **268**. Se preferisci utilizzare uno specchio, vai al **291**. Se vuoi usare un mantello, vai al **313**. Se non puoi avvalerti di nessuna di queste opzioni, vai al **335**.

223

Non perdi tempo a mettere tra te e la città in cui eri imprigionato la maggior distanza possibile. Il viaggio ti porta fino ad alte montagne. Il cielo è scuro e carico di tempesta mentre sui picchi piú alti che sovrastano il tuo cammino regna il biancore candido della neve.
I giorni passano senza che tu riesca a trovare anima viva. Per mangiare devi affidarti a quel che trovi tra le rocce... insetti, bacche e larve. Se non disponi della Sopravvivenza, sottrai 1 punto di Energia Vitale.
Stanco, affamato e infreddolito, barcolli fino ad un palazzo di pietra grigia che sembra alzarsi fino al cielo come un'enorme nube. Risali il sentiero che conduce allo strano edificio e, al tuo arrivo, i cancelli di bronzo sono già spalancati mentre alcuni servi ti vengono incontro per

aiutarti. Sei troppo stanco per chiedere qualsiasi cosa e perciò ti fai condurre senza dire nulla ad un tavolo dove ti vengono serviti dolci, carni di montone, fichi, pane speziato e limpida acqua di fonte.
Mangi con tale voracità che sulle prime nemmeno noti i tre uomini anziani vestiti di rosso che entrano nella stanza. Quando alzi lo sguardo dal piatto, uno dei tre alza la mano per salutarti e sorride. "Mangia pure quanto vuoi" ti dice. "Avremo tempo piú tardi per parlare".
Ti alzi e ti inchini in segno di deferenza. "Lasciate almeno che vi ringrazi per l'ospitalità".
"Lo farai piú tardi. Adesso abbiamo altro a cui pensare".
I tre si voltano ed escono dalla stanza accompagnati dal frusciare delle lunghe vesti sul pavimento di marmo. Se finisci il ricco pasto, vai al **463**. Se invece intendi seguire i tre per vedere dove stiano andando, vai al **471**.

224

Quando finalmente riesci a trovarlo, Azenomei è disteso su un divano in una delle tante stanze della cittadella. "Se non sbaglio avevi detto di correre!" sbotti. "Forza, andiamo... il genio potrebbe tornare da un momento all'altro".
Il giovane si alza lento e impigrito. "È già tornato. Sono io il genio che regna su questo luogo". Vai al **247**.

225

Tieni le braccia ben strette sui fianchi per non toccare le pareti fangose della galleria e avanzi guardingo nell'oscurità fino a quando intravedi in lontananza il bagliore di una torcia. Quando esci dalla galleria ti ritrovi sotto il pavimento di una casa. Da una fessura tra le assi riesci ad assistere ad una scena molto strana. Gli indigeni si inchinano tutti di fronte ad un gruppo di strane figure avvolte da coperte e sedute su sgabelli di legno. Il capitano è in piedi tra le due file di sgabelli come se fosse obbligato a restare lí.

"Perché sono stato portato qui? Cosa volete da me?" lo sentì chiedere.
La voce che gli risponde suona come il frusciare di erba secca e sembra venire da una delle strane figure. L'aria è piena del fumo delle torce ma ti riesce di distinguere uno sguardo sbarrato e una mano raggrinzita che stringe la coperta. "*Sei venuto per rubare le uova del rokh, l'uccello gigante il cui nido si trova sulle montagne che sovrastano il Nilo. Non negarlo*".
"Che sciocchezza!" esclama il capitano Ibrahim. "Non ho mai creduto a queste fantasie e secondo me il rokh non esiste affatto!"
Ma la conversazione non è ancora finita. "*Questa notte verrai imprigionato e domani i nostri discendenti eseguiranno la condanna a morte*". Vai al **77**.

226

Ti ricordi di avere sentito una volta una storia che parlava del rokh. Si dice che volteggi alto nel cielo sopra l'Isola delle Palme ed è cosí grande che talvolta afferra una nave intera sollevandola dalle acque. L'isola si trova nel lontano oriente e là dovrai cercare quello che il destino ti riserva. Dopo molte insistenze e soprattutto in cambio di una parte del tesoro, il pescatore accetta di portarti all'Isola delle Palme. Vai al **21**.

227

Quando sei a metà strada, la terra è distante quanto la nuvola sopra di te e inizi a chiederti se ne verrai mai fuori. Non sai se riusciresti piú a scendere e la parete è cosí ripida e insidiosa che le gambe e le braccia già ti dolgono indolenzite. Se prosegui, potresti precipitare in qualsiasi momento per lo sfinimento.
Se disponi dell'Agilità e possiedi un fiore di gelsomino, vai al **272**. Se hai l'Agilità ma non possiedi il fiore, vai al **249**. Altrimenti, vai al **294**.

228

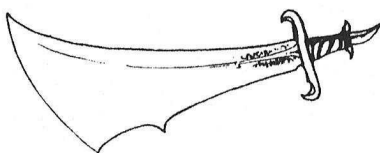
Jafar scoppia in una risata malefica e lancia il pugnale. Con una capriola e un salto mortale afferri al volo l'arma prima che riesca a colpire il Califfo, paralizzato dalla paura. Mentre Jafar fugge, il Califfo si riprende e chiama subito le guardie. Vai al **339**.

229

Il vento gonfia le vele come se fossero otri gonfi di acqua. Lentamente il vascello si allontana dal porto e solcando dolcemente il fiume si dirige verso Basra. Il sole si è alzato inondando di luce il cielo azzurro solcato solo all'orizzonte da lunghe nubi bianche. Sotto il vascello le verdi acque del fiume mandano bagliori abbacinanti.
Al tramonto del sesto giorno di viaggio, mentre la nave è all'ancora per la notte, un marinaio di nome Yussuf propone una bella nuotata. "Stare tutto il giorno tra vele e sartie ti fa bollire la testa" dice tergendosi il sudore dalla fronte. "Il Profeta ci ha messo in guardia dai pericoli del vino e forse un tuffo nelle fresche acque del fiume basterà a rinfrancarci".
Se vuoi fare una nuotata nel fiume, vai al **474**. Altrimenti vai al **375**.

230

Vedendo che stai preparando la prima freccia, la guardia in posizione piú avanzata tenta di fermare la corsa ma il pavimento di marmo lucido la fa scivolare. Le altre guardie imitando il compagno si fermano e restano immobili e silenziose osservando i tuoi gesti.
"Idioti! Cosa state aspettando?" urla Jafar. "Può colpire solo uno di voi con una freccia!"
Tendi l'arco e punti la freccia proprio contro di lui. "E allora ordina pure di attaccare" dici con un sorriso beffardo.
Jafar alza immediatamente la mano ornata da un enorme

anello di giada. "Fermi! Restate dove siete!" ordina alle guardie mentre un rivolo di sudore scende da sotto il turbante e scivola tra le sopracciglia.
"Sarà meglio per te" aggiungi soddisfatto e intanto arretri lentamente iniziando a scendere la scalinata. La freccia è sempre puntata al cuore di Jafar. "Me ne vado, Jafar, ma voglio che tu sappia che un giorno tornerò. E quel giorno il Califfo saprà che sei soltanto uno sporco traditore".
Lasci partire la freccia solo quando sei sulla porta. La freccia sibila nell'aria e sfiorando il turbante di Jafar va a conficcarsi nella porta alle sue spalle. L'uomo resta a bocca aperta per un attimo, poi manda un sospiro di sollievo e infine punta il dito contro di te. "Prendete quell'assassino!"
Merita davvero di morire, pensi, ma ci penserai al momento giusto. Il desiderio di giustizia in te è forte quanto quello di vendetta. Ti volti e corri fuori dal palazzo, scomparendo nei vicoli della città. Vai al **383**.

231

Raramente ti è capitato di mettere a cosí dura prova il tuo coraggio. I colpi arrivano da ogni parte e ti riesce solo di tuffarti di qua e di là e di scansare i fendenti piú pericolosi ma devi comunque sopportare molte ferite. Se conosci l'Arte della Scherma (e possiedi una spada), sottrai 3 punti di Energia Vitale. Altrimenti, se possiedi l'Arte della Lotta, sottrai 5 punti. Se non disponi di nessuna di queste caratteristiche, devi sottrarre 7 punti. Se sei ancora vivo, vai al **277**.

232

Hai anche sentito dei miti che regnavano nei tempi passati, quando l'uomo venerava una moltitudine di falsi dèi. Si credeva che Mitra concedesse ai suoi seguaci l'invulnerabilità da ogni genere di arma. Quando si affrontavano tra loro per risolvere questioni d'onore, i seguaci dovevano affidarsi al pugilato o alla lotta libera proprio perché con queste pratiche non si usavano armi. Vai al **255**.

233

"Hai parlato di quattro tesori ma la cesta è vuota. L'ultimo è forse il gioiello nero che porti addosso?"
L'uomo si toglie il gioiello che porta al collo e te lo porge. "Parli di questo piccolo ciondolo? È solo un amuleto contro gli incantesimi malefici. Prendilo pure, se ci tieni tanto".
Aggiungi il gioiello nero all'elenco degli oggetti. Yussuf sceglie per sé la corda indiana ma la consegna a te per sicurezza. Aggiungi anche questa sul Foglio d'Avventura.
Sorridendo placidamente il vecchio unisce le mani. Si ode un rumore simile ad un battito ed un lampo di luce abbacinante ti acceca. Quando tutto svanisce, ti ritrovi all'aria aperta. Sei su un ciglione sopra il fiume e non c'è piú traccia né della caverna né del vecchio.
"Una magia davvero oscura" commenta Yussuf. "Se raccontiamo agli altri quello che ci è successo, tutti penseranno che siamo ammattiti".
"E noi non diremo nulla" replichi. Vai al **256**.

234

I giorni passano e ti lasci cullare dal quieto movimento del mare. Recuperi le forze e puoi aggiungere 2 punti di Energia Vitale, nel caso tu abbia già subito qualche perdita. Quando scende la notte, le stelle vigilano su di voi

come segni luminosi posti dalla divina provvidenza a protezione dei marinai e di giorno il sole brilla indisturbato nell'azzurra e perfetta volta celeste. Ascolti lo scorrere delle corde, lo scroscio gentile delle onde sulla chiglia e l'irregolare scricchiolio delle assi, mentre i gabbiani volano sopra di voi tuffandosi a catturare i pesci attirati in superficie dal vostro passaggio.
I monsoni da nord-est vi spostano rapidi e dopo tre sole settimane all'orizzonte compaiono i picchi dell'Isola Scarlatta. Già vedi distintamente le rocce rosse che hanno dato il nome all'isola. "Si dice che sia il sangue versato dalle tribú che abitano l'isola" dice un marinaio con voce piena di paura.
"Stupidaggini!" interviene il capitano. "Sono solo rocce portate dai fiumi fino al mare".
Quando trovate una foce, vi avviate controcorrente fino a quando appaiono i tetti di una città. Gli edifici di fango e mattoni sembrano quasi oppressi da un lato dalle rocce, mentre dall'altro si affacciano su distese di campi, simili a tappeti color oro e verde smeraldo. Quando attraccate al molo, una folla di indigeni corre ad accogliervi. Gli uomini indossano lunghe tuniche strette in vita da un cinta da cui pende un coltello dall'elsa d'oro.
Il capitano scende per primo a terra. "Restate sulla nave" dice all'equipaggio. "Vado a parlare con il capotribú". Poi si allontana di buon passo scortato dagli indigeni fino ad un grande edificio al centro della città.
Se decidi di scendere a terra, vai al **166**. Se preferisci restare a bordo, vai al **189**.

235

Gli altri marinai sono troppo spaventati per decidere di accompagnarti. Percorri da solo le strade polverose della città fino ad arrivare davanti alla casa del capotribú. Soltanto ora riesci a vedere che dietro la casa, proprio ai piedi dei picchi, sono allineate numerose tombe. Le lastre che le chiudono sono state rimosse e dalle fosse escono molti

indigeni con le torce ancora accese. Ognuno di loro porta un peso sulle spalle, una coperta che avvolge qualcosa di lungo... sei certo che siano i corpi dei morti che riposavano nelle tombe!
Se vuoi tornare subito alla nave, vai al **258**. Se decidi invece di entrare furtivamente nella casa, vai al **281**.

236

Se stai combattendo armato di spada, vai al **304**. Se non possiedi una spada (o se non vuoi farne uso), vai al **326**.

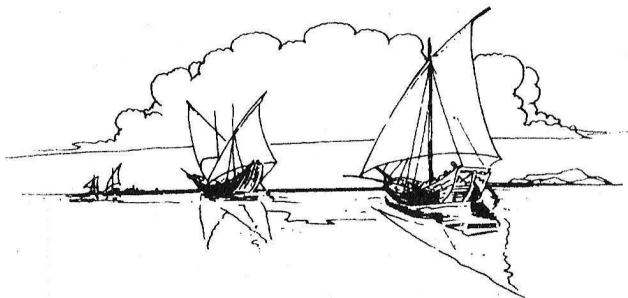
237

Il demone cala su di te con un sibilo afono carico di malvagità. Gli artigli affondano nel collo e non riesci nemmeno ad urlare per il dolore tremendo che devi patire. Se possiedi l'Arte della Scherma (e una spada) o l'Arte della Lotta, sottrai 2 punti di Energia Vitale; in caso contrario, sottrai 3 punti.
Se sei ancora vivo, ti accorgi che il demone ha mollato la presa e si è alzato in aria. Devi essere riuscito a ferirlo e per quanto il dolore quasi ti accechi, riesci a vedere che le sue ferite in pochi secondi svaniscono magicamente come se tu non l'avessi mai colpito.
Come farai a vincere un avversario cosí potente? Se vuoi correre davanti a te lungo la distesa, vai al **216**. Se preferisci restare dove sei, vai al **332**. Se decidi di ritirarti, vai al **46**.

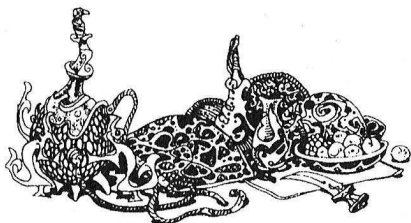
238

La nave esce dal porto e inizia a risalire il fiume che porta al Mar Mediterraneo. Riesci presto a dimostrare di essere sprecato come semplice rematore e ti vengono perciò affidati alcuni piccoli lavori in coperta. Quando Alessandria è ormai scomparsa all'orizzonte e vi trovate in mare aperto, il capitano ti fa togliere le catene. "Tra noi e la terra ci sono almeno dieci leghe di oceano" dice con

una risata indicando la poppa. "Dovrai pensarci due volte prima di provare a scappare".
Quella notte stessa ti spingi silenzioso oltre il parapetto. Il capitano è convinto che nessuno possa nuotare per distanze cosí lunghe ma tu sei stato cresciuto su un battello fluviale che faceva la spola tra Basra e Baghdad. Nemmeno un pesce si sente a proprio agio nell'acqua come te. Quando raggiungi la riva, hai le membra indolenzite e tremi per il freddo ma sei già contento di essere vivo. Quando sulla nave scopriranno che non ci sei piú, penseranno di certo che tu sia caduto in mare morendo annegato. Sono pochi i marinai franchi che sanno nuotare.
Riesci a farti prendere a bordo di una chiatta diretta al Cairo, dove arrivi un paio di giorni piú tardi. Il proprietario della chiatta ti paga 2 dinari per l'aiuto che gli dai a scaricare le merci a terra. Aggiungi la somma al totale del denaro che possiedi e cancella la parola d'ordine *Asprezza*. Quando hai finito, vai al **215**.

239

Il capitano del mercantile si rifiuta di darti ascolto e non vuole credere che possiate cadere in mano ai pirati. "Questo è un vascello piccolo!" sostiene.

"Sí, è vero, ma è anche l'unico che sta solcando le acque del Mar Rosso" interviene uno dei tuoi marinai. "Vi salteranno addosso come cani affamati".
Il capitano non sembra impressionato dal paragone ma il disagio comincia a circolare tra i suoi uomini. "Scusate, signore" suggerisce il primo ufficiale. "Perché non lasciamo che loro si nascondano nei barili? Se i pirati dovessero attaccare, avranno una brutta sorpresa".
Se sei d'accordo con questo piano, vai al **100**. Se preferisci che il mercantile navighi davanti a voi facendo da esca per i pirati, vai al **476**.

240

Il sole spande un calore accecante a cui non c'è scampo. A metà pomeriggio sei sfinito e il paesaggio ti appare ormai come la materializzazione dell'inferno. Quando lo dici ad uno dei cammellieri, quello risponde: "In effetti hai ragione. Per entrare nell'inferno, bisogna prima morire e l'unica via d'uscita dal deserto è la morte".
Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, continui a percorrere il duro suolo roccioso del deserto sollevando piccole nubi di polvere che restano a mezz'aria. Quando arriva la notte, osservi la luna che si alza in cielo e ti chiedi se domani sarai ancora vivo. Se possiedi un falco, vai al **458**. Altrimenti, sottrai ancora 1 punto di Energia Vitale e, se sei ancora vivo, vai al **373**.

241

La freccia sibila nell'aria e provoca uno schizzo di sangue sulla testa del capo. L'uomo alza una mano, si tocca il volto impallidito dalla paura e scopre che gli hai mozzato un orecchio. Alzando la lancia, ordina di interrompere subito l'attacco. Sospiri di sollievo di fronte alla ritirata ma abbassi l'arco soltanto quando l'ultimo uomo scompare.
Hakim ti butta le braccia al collo coprendoti di baci. "Ti devo la vita!" singhiozza felice. "Tutti noi ti dobbiamo la vita! Da oggi Hakim di Baghdad sarà per te un fratello. Eccoti un sacchetto d'oro come miserabile ricompensa al tuo gesto ma ti prego di considerarlo solo come il simbolo della stima che ho per te".
Ti ha dato 50 dinari! Prendine nota sul Foglio d'Avventura e poi vai al **218**.

242

Il Signore del Deserto ha gambe forti e solide come il ferro. Dopo averlo calciato, barcolli all'indietro e urli di dolore. Hai la spiacevole sensazione di esserti rotto un dito del piede ma sei riuscito a far perdere l'equilibrio al tuo avversario e la punta della spada ti ha soltanto graffiato il volto. Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, scegli se evitare il prossimo attacco (vai al **219**) o se attaccare a tua volta (vai al **288**).

243

Controlli i tuoi oggetti e con grande disappunto scopri che le scimmie ti hanno rubato tutto il denaro e i primi due oggetti dell'elenco sul Foglio d'Avventura. (Ma se possiedi la Fortuna, puoi scegliere tu gli oggetti di cui dovrai fare a meno e inoltre le scimmie non riescono a rubarti il denaro.)
Ma ora è il momento di prendere una decisione ben piú grave. Vuoi abbandonare la nave e scoprire se sei in gra-

do di sopravvivere alle paludi (vai all'**85**) o preferisci restare a bordo e lasciare che siano le correnti dell'oceano a decidere la rotta (vai al **266**).

244

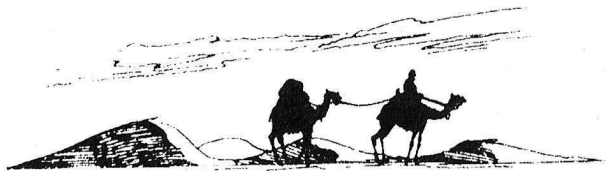
Il falco si alza in volo e volteggia attorno alla torre posandosi infine sulla balconata. Scompare poi all'interno del palazzo ma ricompare qualche attimo dopo con gli artigli stretti su qualche cosa che non riesci a distinguere. Mentre scende verso terra, nella luce del tramonto ti accorgi che ha trovato un grande uovo grigio che posa davanti ai tuoi piedi.
Jumail, il cuoco, sbotta infastidito. "Pensavo si trattasse di una collana di perle o di qualcosa del genere!"
"E se fosse l'uovo di diamante del rokh?" insinua Selim, la vedetta.
Scuoti la testa. "Se le leggende dicono il vero, non è possibile che si tratti del rokh. Le sue uova dovrebbero essere grandi come elefanti! Qualunque cosa sia, comunque, non è fatta di diamante".
Vuoi toccare l'uovo? Se vuoi provarci, vai al **290**. Se pensi sia troppo pericoloso, vai al **267**.

245

I tre attaccano come un sol uomo, scendendo con un salto da cavallo e sollevando le lance. Ti accorgi subito che già uno soltanto di loro sarebbe un nemico duro da sconfiggere... tutti assieme sono semplicemente imbattibili! Se possiedi l'Arte della Scherma e una spada, sottrai 3 punti di Energia Vitale. Se disponi solo dell'Arte della Lotta, sottrai 6 punti. (Se non possiedi nessuna di queste caratteristiche, non hai alcuna possibilità di farcela e vieni abbattuto al primo attacco.)
Se sei ancora vivo, riesci a ricacciare indietro i cavalieri e a convincerli a desistere. I tre risalgono a cavallo e tornano dal loro padrone. Vai al **177**.

246

Il genio passa tra le sbarre della grata e poi si posa sopra una nuvola scura mostrandoti il volto tenebroso illuminato a tratti dalla luna. "Cosa desideri da me?"
"Voglio tornare libero!" rispondi stizzito.
"La stessa cosa che vogliamo noi" replica lui con un sospiro.
Lo senti sussurrare una formula magica e cominci ad avvertire un formicolio che ti corre per i muscoli del corpo. Ti senti come schiacciare e allungare e infatti dopo qualche attimo la trasformazione è completa: sei diventato un serpente che non ha difficoltà ad infilarsi tra le maglie della grata per uscire. Se hai trascritto la parola d'ordine *Tregua,* vai al **269**. Altrimenti, attendi che il genio ti restituisca le tue forme e poi ti allontani dalla prigione; vai al **223**.

247

Trascrivi la parola d'ordine *Tessuto.*
Azenomei ha un aspetto diverso, adesso. Gli occhi hanno riflessi dorati e un'aura di oscuro maleficio sembra avvolgerlo. Si avvicina con la stessa minacciosa lentezza di un serpente. "E cosí, finalmente, ti ho trovato" mormora. "Non pensavo che il terribile Uomo Ombra potesse essere cosí ingenuo".
"Ma di cosa stai parlando?" replichi arrabbiato. "Lo sai che non sono io l'Uomo Ombra!"
L'altro scuote la testa. "Certo che sei tu. Per questo mi sono fatto catturare e gettare nella tua stessa cella. È piú

di un anno che ti corro dietro. Fin da quando rubasti la gemma dal mio palazzo".
"Una gemma? Non so di che parli! Stai dicendo soltanto sciocchezze! Io non sono mai stato qui prima d'ora!"
Azenomei non bada alle tue proteste. "La gemma... un rubino grande quasi quanto l'uovo del rokh che abita sull'Isola delle Palme. Mi venne data dal Re del Mare perché la custodissi. Se viene a sapere che l'ho perduta, mi farà a pezzi e rinchiuderà la mia anima in un vaso di rame per l'eternità! Hai ancora una possibilità di salvarti: dimmi dov'è il rubino".
"Ti ripeto per l'ultima volta che devi avere sbagliato persona. Io non ti ho mai rubato niente".
"Sei proprio sciocco" sbotta Azenomei sollevando le mani per scatenare un incantesimo. "E gli sciocchi meritano di morire!"
Se possiedi un gioiello nero, vai al **293**. Altrimenti, vai al **315**.

248

Da quel che sai, il nido del rokh si trova ben oltre i confini del mondo civilizzato. Viaggiando verso quei lontani luoghi, forse riusciresti a trovare qualche indizio piú preciso sul nido. D'altro canto, l'alternativa sarebbe di viaggiare per anni e anni senza meta e senza ottenere nulla.
Se decidi di dirigerti verso il lontano oriente, vai al **180**.
Se preferisci viaggiare verso ovest, vai al **271**. Se invece

rinunci a cercare fama e fortuna e vuoi fare ritorno a Baghdad, vai al **113**.

249

Torni di gran carriera a terra ma proprio quando sei quasi arrivato, perdi l'appiglio, precipiti e atterri con una botta dolorosa. Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, ti senti già ben contento di sentire sotto di te qualcosa di solido. Non appena ti riprendi dalla caduta, cominci a spremerti le meningi alla ricerca di un'altra via per raggiungere il nido. Vai al **204**.

250

Nonostante le tue proteste, vieni trascinato davanti al cancello del palazzo. Il boia si stava già preparando ad eseguire la condanna a morte del capitano che con grande sollievo assiste all'arrivo dei soldati.
Il Sultano osserva la scena dal suo palanchino. "È lui il ladro?"
Il capitano nemmeno ti guarda. "Sí, mio signore, è lui".
Il Sultano ordina di gettarti in prigione in attesa di decidere quale punizione riservarti. Sei talmente intontito da non avere la forza di reagire di fronte a tanta ingiustizia. Le guardie ti tolgono subito l'arco, se ne possiedi uno, e prendono anche tutto il denaro che possiedi, lasciandoti gli altri oggetti.
Vieni gettato dentro una segreta e la grata si richiude con un sinistro scricchiolio. Ascolti terrorizzato la chiave girare dentro il grande lucchetto che serra la grata. Una moltitudine di topi corre sul pavimento ricoperto di paglia.
"E cosí hai rubato il gioiello del Sultano" dice una voce nell'oscurità. "Non sembra poi chissà che, eh, Sherazad? Che ne pensi?"
Quando gli occhi si abituano all'oscurità, riesci a distinguere una figura d'uomo raggomitolata accanto a te. È un

vecchio con gambe e braccia ridotte a rami secchi. Tiene in grembo un gatto che carezza con grande delicatezza. Se vuoi parlargli, vai al **38**. Se preferisci ignorarlo e resti in silenzio, vai al **61**.

251

Non ci sarebbe il tempo utile per tendere l'arco e scoccare una freccia. Ma con un gesto rapido e imprevedibile estrai la freccia dalla faretra e la scagli con quanta forza hai. Hai mirato con inesorabile precisione. La freccia si conficca nel polso di Jafar il quale, urlando di dolore, lascia cadere a terra il pugnale. Mentre il Califfo chiama le guardie, Jafar scappa attraversando una porta ad arco in fondo alla stanza. Vai al **339**.

252

I marinai salgono e scendono dagli alberi del vascello con l'agilità delle scimmie. Le vele catturano il vento conducendo il vascello fuori dal porto per raggiungere Basra. Il sole è già alto nel cielo e colora di riflessi dorati le verdi acque del fiume. Al sesto giorno di viaggio, il vascello fa scalo ad un villaggio per raccogliere provviste. Passeggi per le strade polverose e subito vieni aggredito da una banda di bambini che ti implorano di raccontare delle meraviglie di Baghdad. Ti inventi lí per lí un paio di storie ma ad un certo punto vieni interrotto da un vecchio. "Stai raccontando un sacco di frottole, giovane uomo. Sei bravo a nascondere la menzogna con parole eleganti ma io posso raccontarti una storia che ha il sigillo d'oro della verità".
Se vuoi ascoltare la storia, vai al **3**. Se preferisci tornare alla nave, vai al **375**.

253

Le guardie sollevano le spade e avanzano guardinghe a file di tre. Arretri lungo il pianerottolo e passi davanti ad

una porta che dovrebbe condurre ai tetti del palazzo. Se vuoi passare la porta, vai al **319**. Altrimenti scegli se scappare nella direzione da cui sei venuto (vai al **341**) o se ritirarti fino alla porta al lato opposto del pianerottolo (vai al **363**).

254

La donna si chiama Sabira e ti dimostra subito la sua riconoscenza per essere stata salvata da un ingiusto destino. "Se penso che avrei dovuto trascorrere tutti i giorni della mia vita nell'harem del Sultano!" esclama con un sorriso mentre la conduci alla tua nave. "Sarei certo morta ben presto di tristezza!"
Le porgi la mano per aiutarla a salire. "Allora ti ho davvero salvato la vita" le fai notare.
Sabira prima finge di arrabbiarsi ma subito sorride deliziata dalla tua audacia. "Hai proprio ragione e ti sono debitrice. Ho con me due tesori che posseggo fin dall'infanzia. Il primo mi fu donato dal mio caro padre, è un tappeto da preghiera e quando lo srotoli e lo fai cadere a terra, si dispone sempre con le frange in direzione della Mecca. Il secondo è questo gioiello nero che mi donò mia madre. Era una donna superstiziosa e questo gioiello agisce contro i malefici degli stregoni malvagi, degli ifrit e di tutti gli essere malefici... almeno cosí mi disse mia madre".
Aggiungi il tappeto e il gioiello nero all'elenco degli oggetti in tuo possesso. Il capitano dice a Sabira che la farà sbarcare al prossimo villaggio. Vai al **375**.

255

Yussuf è cosí incuriosito dai dipinti che nemmeno si accorge dei tre guerrieri mascherati che marciano lungo la galleria. Con le spade già sguainate, curve e affilate come la luna crescente, i tre avanzano vestiti con abiti finemente decorati. Ma l'eleganza del portamento e degli abiti contrasta con le maschere di ferro che nascondono i volti: le

maschere imitano il muso allungato e feroce di un mostruoso animale. La debole luce della candela sembra risucchiata dalle visiere abbassate oltre cui sembra esserci soltanto il nulla.
Se possiedi una spada e vuoi usarla adesso, vai al **278**. Se preferisci affidarti al Tiro con l'Arco (e possiedi l'arco), vai al **299**. Se intendi invece affrontare i tre nemici a mani nude, vai al **321**.

256

Scendete fino al fiume e nuotando tornate alla nave. Mentre vi sfamate con un fumante piatto di minestra, Yussuf ti rivela di essere troppo spaventato per reclamare la sua parte di tesoro. "Tienili pure tu i due oggetti" dice. "Sono sicuro che saprai fare uso dei loro poteri a nostro vantaggio".
"Cercherò di farlo" prometti. Che non sia un uomo particolarmente coraggioso, l'hai già scoperto ma sei ben contento di scoprire in lui un animo gentile e fiducioso. Forse è proprio la sua amicizia il tesoro piú prezioso che hai trovato quest'oggi.
Trascrivi la parola d'ordine *Gemini* e poi vai al **375**.

257

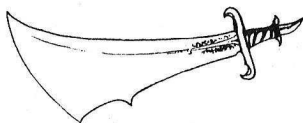
Si tratta davvero di un bambino... anzi di una piccola bambina dagli occhi neri inumiditi dalle lacrime. La piccola alza lo sguardo e riprende a singhiozzare non appena si accorge di te. Ti accorgi che tra le mani stringe una ghirlanda di fiori violetti e soltanto adesso noti che anche tu hai ancora in mano il fiore raccolto dal capitano. Se vuoi regalare il fiore alla bambina, vai al **323**. Altrimenti, vai al **345**.

258

Intorno a mezzanotte venite svegliati di soprassalto dalla vedetta. L'uomo indica con voce atterrita un gruppo di

indigeni che sta avanzando verso la barca. La luce della luna conferisce sinistri bagliori alle lame dei pugnali e alle smorfie aggressive rivolte a voi. "Cosa ne avete fatto del nostro capitano, selvaggi?" urla un marinaio con la voce rotta dalla paura prima di rivolgersi a te. "Dobbiamo correre alla casa del capotribú per liberare il capitano!"
Qualunque cosa tu voglia fare, la decisione non dipende piú da te. I marinai hanno già staccato gli ormeggi lasciando che il vascello si porti al centro del fiume. Tra la folla di indigeni fermi sul molo, si fa largo un vecchio che si appoggia ad un bastone sormontato da un teschio. Il vecchio inizia ad intonare un canto che si perde in lontananza e subito senti uno strano formicolio alla nuca. Deve trattarsi di un incantesimo!
Se possiedi la Magia e un anello, vai al **324**. Altrimenti, vai al **346**.

259

Se stai combattendo armato di spada, vai al **347**. Se non possiedi alcuna spada (o se non vuoi farne uso), vai al **304**.

260

Il cielo della notte è simile ad un diamante in cui le stelle rilucono di mille nitidi bagliori. Da est comincia a soffiare un vento gelido che fa bruscamente abbassare la temperatura. Non possiedi nemmeno una coperta e sei perciò costretto a trovare riparo contro la nuda roccia. L'unico conforto che trovi al freddo ti viene da un cespuglio di felci.
Sottrai 1 punto di Energia Vitale (ma se disponi della Sopravvivenza, sei ben abituato a questo genere di diffi-

coltà e non perdi alcun punto). Il mattino seguente, tremante e affamato, riprendi il cammino che dalle colline ti riporta verso i compagni. Vai al **289**.

261

Il negriero è un colosso tutto muscoli dallo sguardo disumano. Ti incatena ai remi e ti avverte di non provare nemmeno a scappare. "Lo dico per il tuo bene" precisa mentre si allontana.
Quella notte stessa, forzi il lucchetto e ti liberi dalle catene. Mentre le togli anche agli altri schiavi, posi loro una mano sulla bocca per far capire che è meglio non parlare.
"Stiamo scappando?" si lascia sfuggire uno schiavo con un sussurro. "E dove andiamo?"
"Potete andare dove vi pare" replichi. "Basta che non prendiate la mia stessa direzione".
Uno alla volta gli schiavi scendono in acqua e nuotano a riva. Sei l'ultimo a scappare e stai pensando che hai fatto proprio bene a liberare anche gli altri, perché il capitano potrebbe essere un tipo vendicativo. Se tu solo fossi scappato, avrebbe assoldato una tribú di thug per farti inseguire ma in questo modo le tue tracce saranno mescolate a quelle di tutti gli altri fuggitivi. È uno dei rari casi in cui una cosa ben fatta coincide con una buona azione. Cancella la parola d'ordine *Gemini* e poi vai al **215**.

262

Se conosci l'Arte Marinara, vai al **307**. Se disponi del Tiro con l'Arco e possiedi un arco, vai al **329**. Altrimenti, vai al **351**.

263

Levi la sabbia sotto la canna e scopri un pezzo di pelle di cammello. Non appena togli anche questa, vedi brillare

in fondo ad un fosso l'acqua di un pozzo nascosto. Non che sia molta l'acqua a disposizione, ma è sufficiente a toglierti la sabbia dalla bocca e a riempire le ghirbe.
Stai bene attento a rimettere tutto al suo posto, in modo che altri viandanti possano trovare l'acqua. "In queste terre aride e desolate, gli uomini devono essere tra loro come fratelli" sottolinea Hakim prima di pronunciare una preghiera di ringraziamento. Dopo la breve sosta, la carovana riprende la marcia. Vai al **308**.

264

Gli altri si disperdono subito in ogni direzione, spaventati dalla dimostrazione di aggressività del beduino, tanto che a fronteggiare il nemico sei rimasto soltanto tu.
Il capo dei beduini è il primo ad attaccarti. Devii il primo allungo di lancia e contemporaneamente gli rifili un cazzotto nel fianco che quasi lo solleva da terra. Ma per quanto l'uomo boccheggi dal dolore, non ha nessuna intenzione di ritirarsi. Anzi fa girare il cammello facendo segno ai suoi uomini di partire all'attacco.
Se conosci l'Arte della Scherma e possiedi una spada, sottrai 3 punti di Energia Vitale. In caso contrario devi sottrarre 6 punti. Se sei ancora vivo, il tuo coraggio annulla ogni paura nei tuoi compagni che subito corrono in tuo soccorso unendosi al combattimento. Quando anche l'ultimo beduino giace morto sulla terra infuocata dal sole, puoi depredare l'accampamento.
Hakim ti regala 10 dinari come ricompensa per l'eroismo. Aggiungi la somma al denaro che possiedi e poi vai al **218**.

265

Senza mai farti prendere dal panico, riesci a scansare un colpo dopo l'altro. Il Signore del Deserto mena fendenti senza sosta ma non riesce mai a centrare il bersaglio della sua ira. Vieni preso da una sorta di pace interiore e ti pare quasi di essere parte di un sogno. Tutto assume con-

torni irreali e lo sguardo penetrante del Signore del Deserto non ti ispira piú alcuna paura. Solo ora ti accorgi della bellezza che ti circonda: tappeti di seta variopinta disegnano percorsi rilucenti simili ad una ragnatela di ruscelli...
L'odore intenso di profumi e di incenso...
Lo splendore abbagliante dei gioielli e dell'oro...
Vai al **152**.

266

La nave con una virata si allontana dalla costa. Con il cuore in gola vedi allontanarsi da te la vista rassicurante della terra. Ma la tristezza si muta in disperazione quando davanti a te scorgi un banco di nuvole nere e pesanti mentre all'orizzonte già i primi lampi solcano il cielo. Le onde cominciano a gonfiarsi e già lanciano spruzzi di schiuma oltre il parapetto.
Non appena le nuvole calano su di voi, il vento sferza le vele con forza insostenibile stracciandole in piú punti. La nave si piega e devi aggrapparti all'albero maestro per non venire sbalzato fuori bordo. Le onde adesso si alzano fin sopra il parapetto come demoni infuriati tanto che la coperta è ormai ricoperta d'acqua. La pioggia batte impietosa e le gocce sembrano aculei di ghiaccio che ti trafiggono la pelle.
Nel ruggito furibondo della tempesta senti ad un certo punto uno scricchiolio poderoso... l'albero maestro si spezza e crolla sulla coperta, mozzando quasi la nave a metà. Mentre affondi, riesci ad agguantare un'asse di legno ma poi le acque si richiudono sopra di te e vieni avvolto da una tiepida oscurità. Vai al **280**.

267

Devi escogitare qualcosa di piú efficace. Forse ti potrebbe aiutare l'Astuzia (vai al **333**) o magari, se la possiedi, la lampada di Antar (vai al **334**). Se però preferisci at-

taccare gli uomini squalo, vai al **108**. Se invece non fai nulla e aspetti che il nano si svegli, per vedere quale destino vi riservi, vai al **397**.

268

Il Sultano comincia a togliersi la maschera. Nel tempo di un battito di cuore, hai estratto una freccia dalla faretra e l'hai appoggiata alla corda dell'arco e nel battito successivo, hai teso la corda e scoccato la freccia che si conficca nell'occhio del Sultano!
I tre cavalieri mandano un gemito d'orrore e sguainano le spade. Prepari un'altra freccia. "Ho vinto il duello con onore" dici loro. "Prendete il corpo del vostro padrone e andatevene da qui. E se davvero pensate di opporvi, sappiate che ho tre frecce pronte per ognuno di voi!"
I tre buttano il cadavere del Sultano di traverso sul cavallo e poi si allontanano al galoppo. Mentre avanzi nella radura, trovi un gioiello nero nascosto a terra tra le foglie morte. Aggiungilo all'elenco degli oggetti in tuo possesso, se hai intenzione di tenerlo, e poi vai al **177**.

269

"Vuoi che ti restituisca forme umane?" chiede il genio.
Cerchi di rispondere ma ti esce solo un sibilo.
Il genio si china su di te e sorride beffardo. "No? Vuoi davvero restare un serpente?"
Cerchi di morderlo ma i denti stringono solo un ricciolo di fumo acre e pungente. "Deve proprio piacerti vivere da serpente!" aggiunge. "Hai già imparato tutto. Be', se non hai piú niente da farmi fare, io me ne vado..."
Il genio spicca un balzo che lo porta fino al cielo e in breve scompare tra le stelle. In effetti la colpa è soltanto tua. Il genio ti ha restituito pan per focaccia e non ha rispettato i patti, cosí come tu hai fatto con lui. Per il resto della tua vita ti trascinerai di sasso in sasso rinchiuso nel corpo di un serpente!

270

Azenomei ti conduce nel deserto, un luogo in cui l'aria è cosí secca da raschiarti la gola e ogni passo solleva nubi di polvere grigia. Per giorni e giorni cammini senza mai incontrare segni di vita e dall'alba al tramonto ti senti come se qualcuno ti staccasse le carni dalle ossa. Di notte invece la roccia su cui dormite diventa piú fredda del ghiaccio.
Se non disponi della Sopravvivenza o non possiedi una borraccia piena d'acqua, sottrai 2 punti di Energia Vitale. Se possiedi la borraccia, prendi nota che adesso è vuota.
Se sei ancora in grado di proseguire, ad un certo punto scorgi in lontananza un bagliore simile a metallo. "È il palazzo del genio!" esulta Azenomei prendendoti per il braccio e correndo fin sotto le mura. Sembrerebbe piuttosto una fortezza: i camminamenti e le torri di guardia sono di bronzo lucido che splende come fuoco al sole del tramonto.
Trovi l'ingresso... un enorme portale di avorio rinforzato con barre di ferro. Ti appoggi con tutto il peso contro il portale e lentamente riesci ad aprirlo. Davanti a te si apre una grande sala da cui si dipartono molte gallerie.
"Dobbiamo trovare mia sorella. È meglio dividerci" consiglia Azenomei. "Ma dobbiamo fare in fretta. Il genio potrebbe tornare da un momento all'altro".
Scruti il fondo della sala. "Ma ci saranno centinaia di stanze in questo palazzo! Come faremo a trovare quella in cui è rinchiusa tua sorella?"
"Ci sono almeno mille porte" ti spiega Azenomei infilandosi in una galleria, "ma tu non provare mai ad aprirle quando le trovi sbarrate".
Scegli a caso la galleria da percorrere e poi inizi l'esplorazione del palazzo. Porta dopo porta arrivi sempre e soltanto a stanze desolatamente vuote. Ad un certo punto trovi una porta sbarrata e ti pare di sentire un gemito venire dall'altra parte. Appoggi l'orecchio ma non senti piú nulla. Se vuoi sfondare la porta, vai al **300**. Se vai in cerca di Azenomei, vai al **224**.

271

Viaggi verso ovest e passi per le terre inospitali dell'Egitto dove, come dice il proverbio, "soltanto Dio e il vento osano dimorare".
Secondo alcune leggende il nido del rokh si troverebbe alle sorgenti del fiume Nilo. Ti inerpichi sulle montagne fino a quando anche l'ultimo villaggio è a grande distanza da te. Il paesaggio è di una desolazione disperante: pietre, pietre e ancora pietre sotto un cielo che promette soltanto tempesta.
Non è facile trovare acqua con cui dissetarsi e, per il cibo, devi accontentarti di insetti e serpenti. Ti inerpichi su un pendio ricoperto di ciottoli e passi accanto ad un torrente dove, anche se l'acqua ha un vago sapore salato, puoi finalmente dissetarti. Improvvisamente uno scoppio scuote la terra. Sulle prime pensi si sia trattato di un tuono ma poi ti accorgi che una corona di fumo e fiamme avvolge il picco della montagna. Una nube densa e nera sta rotolando lungo il pendio dritta verso di te. Sei sul fianco di un vulcano in eruzione!
Se disponi della Sopravvivenza, vai al **44**. Altrimenti, se vuoi salvarti la vita, non ti resta che scappare a gambe levate (vai al **67**) o cercare un riparo (vai al **90**).

272

Riesci a salire ancora per un tratto, fino a raggiungere una nube che sta salendo verso la cima del pinnacolo. Salti sulla nuvola e siedi. Devi solo aspettare che salendo piano piano ti porti fino al nido del rokh! Vai al **325**.

273

Jafar lancia il pugnale. Avvolgi il mantello intorno al braccio e colpisci in pieno il pugnale deviando la sua corsa. Il Califfo si riprende dallo spavento e chiama subito le guardie ma Jafar già sta fuggendo. Vai al **339**.

274

I marinai si muovono con l'agilità delle scimmie su e giú per gli alberi del vascello. Le vele si gonfiano riempite dal vento mentre la nave esce dal porto e poi, verso seguendo la corrente del fiume, si dirige verso Basra. All'alba le acque si colorano di riflessi dorati che quasi nascondono il colore scuro del fiume simile a vino invecchiato. Passa una settimana e una notte in cui il vascello è fermo all'ancora, non riesci a dormire. Passi oltre i corpi dei marinai addormentati e vai fino al parapetto. Il cielo è pieno di stelle e la luna si riflette nelle tetre profondità del fiume. Senti un quieto rumore di remi e, quando guardi verso nord, vedi la luce di una barca che si sta avvicinando. Se vuoi svegliare il capitano, vai al **26**. Se preferisci aspettare per vedere cosa succede, vai al **48**.

275

Butti a lato la carcassa esanime del demone e poi ti lanci lungo la distesa alla ricerca di Jafar. Non può essere andato molto lontano, grasso com'è! E infatti lo vedi accanto al muro intento a srotolare un lungo tappeto decorato con simboli magici. L'uomo si accorge di te e ti accoglie scuotendo la testa in segno di beffarda compassione. "Troppo tardi" dice salendo sul tappeto. "Ma non preoccuparti. Puoi stare certo che le nostre strade si incroceranno ancora!"
E cosí dicendo Jafar fa un gesto deciso facendo librare il tappeto da terra. Mentre si alza sempre piú in alto, hai un tuffo al cuore. Non puoi permettere che riesca a fuggire! Senti un'esplosione come di legno devastato da un mar-

tello. La porta di una stalla si spalanca sbattendo con uno schianto contro il muro. Jafar guarda la scena con aria sgomenta e quando segui il suo sguardo ti accorgi che dalla stalla è uscito il tuo poderoso stallone bianco. Con un nitrito di fierezza, il cavallo galoppa fino a te permettendoti di saltargli in groppa.

Per quanto ci ripenserai fino al termine della tua vita, mai saprai se davvero è accaduto quello che segue. Giureresti che gli zoccoli del cavallo ad un certo punto smettono di calpestare la terra per spiccare un balzo in aria e portarti accanto al tappeto volante di Jafar.
Il visir è attonito ma apre la bocca, forse per pronunciare una formula magica o anche solo un'imprecazione. Ma non lo saprai mai perché lo stallone si alza ancora e lo colpisce in pieno con gli zoccoli. Jafar vacilla e infine precipita mentre il tappeto piano piano scende a terra.

Smonti da cavallo e corri a sentire il polso di Jafar. Il suo cuore non batte piú. Il traditore è morto e tu hai avuto la vendetta che cercavi.
Se hai trascritto la parola d'ordine *Iris*, vai al **403**. Altrimenti, vai al **120**.

276

Contro un maestro dell'arte della spada come Masrur, nemmeno un combattente di valore come te può avere qualche possibilità di spuntarla. Senza mostrare alcuna difficoltà, il gigante para ogni tuo frenetico e disperato attacco. Sembra divertirsi a giocare con te e si limita a pungerti con la punta della scimitarra una, dieci, mille volte... Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Ma, alla fine, stanco del gioco, Masrur con un fendente preciso e inesorabile, ti disarma una volta per tutte. Vai al **2**.

277

Ora che le guardie sono sistemate, puoi scostare la tenda del padiglione. La donna si stringe ai cuscini, spaventata dalla carneficina cui ha assistito ma le allunghi subito una mano in segno di conforto. "Non temete, mia signora" le dici con un sorriso. Vai al **254**.

278

Il primo guerriero già avanza e non si cura nemmeno di parare il tuo attacco. La lama straccia le pieghe della veste e gli si conficca nel cuore ma il guerriero non manda alcun gemito. Estrai la spada dal corpo e aspetti che l'uomo si accasci senza vita. Sbigottito e atterrito, ti accorgi invece che il guerriero ha ancora la forza di avanzare e mirare alla tua gola. Scansi a stento l'allungo e soltanto adesso noti che sulla lama della spada non c'è traccia di sangue. I guerrieri sono immuni alle ferite dell'acciaio!
L'avversario trova un varco favorevole... o forse sei tu che ingenuamente ti scopri. La punta della scimitarra ti sfio-

ra appena il braccio ma è una carezza sufficiente a ferirti in profondità. Sottrai 2 punti di Energia Vitale. Se possiedi un mantello e vuoi usarlo, vai al **343**. Se decidi di buttare via la spada e di combattere a mani nude, vai al **321**. Altrimenti, non ti resta che tentare una fuga precipitosa attraverso le caverne (vai al **365**).

279

Mentre lo sorpassi camminando un uomo, non appena si accorge di te, fa un segno di protezione contro il maligno. Lo guardi sorpreso e gli chiedi perché l'abbia fatto ma lui alza le mani al cielo. "Oh, tu, sfortunata creatura!" esclama.
Resti ancora piú confuso quando l'uomo si allontana da te di corsa. Hai intenzione di seguirlo (vai al **322**) o preferisci tornare alla nave (vai al **301**)?

280

La tavola balla quieta sulle onde accompagnando il dolore che a fitte ti squassa il capo. Ad un certo punto senti la sabbia umida sotto il volto e un granchio ti ha agguantato un dito. Lo scagli via e poi ti metti a sedere. Ti trovi su una spiaggia sormontata da alti picchi traversati da vene di roccia blu e verde che il sole rende ancora piú luminose. Intuisci di aver perso i sensi per chissà quanto tempo e ti rimetti in piedi per vagare senza meta per la spiaggia. Intontito come sei, l'immagine del palazzo in lontananza ti pare solo un miraggio. La costruzione si eleva da un grande masso che chiude la spiaggia e spire sottili di marmo bianco si confondono tra torri decorate da mosaici. Resti allibito mentre gli abitanti escono dagli edifici e ti vengono incontro per salutarti. Sono uomini e donne dai volti sereni e luminosi come quelli degli angeli. Ti abbandoni ai loro abbracci e ti senti trasportare dolcemente all'interno del palazzo, dove vieni poi posato su un letto soffice. Finalmente puoi addormentarti.

Quando ti svegli, scopri intorno a te i volti di uomini normali... marinai, diresti dall'aspetto. Sono tutti raccolti intorno al tuo letto. "Dove sono gli altri?" chiedi mettendoti seduto.
Uno dei marinai si fa avanti e dall'accento capisci che viene da Basra. "Vuoi dire i servi dello stregone il cui aspetto ricorda gli angeli? Io li ho visti una volta. Tutti li abbiamo visti quando siamo arrivati qui".
Ti rimetti in piedi e nel valutare le tue forze ti accorgi di essere in gran forma. Recuperi tutti i punti di Energia Vitale persi nel corso dell'avventura e perciò torni al punteggio iniziale. "Di quale stregone stai parlando?" chiedi. "Siamo tutti suoi prigionieri?"
Tutti si mettono a ridere di fronte alle tue parole. "No! Siamo suoi ospiti!" dice un altro marinaio di Basra. "Ci ha persino donato un nuovo vascello per fare ritorno a casa ma ci ha detto di attendere ancora una settimana perché scrutando il futuro aveva visto un altro naufragio che avrebbe condotto un marinaio su queste rive. E quel marinaio sei tu".
Noti solo adesso che tutti gli oggetti che possiedi sono ammonticchiati in un angolo, accanto al letto, insieme al denaro. Il misterioso benefattore a quanto pare ha intenzioni benevole nei tuoi confronti... a differenza di quanto ci si aspetterebbe da uno stregone.
"Ora che ti sei ripreso del tutto" interviene un altro marinaio, "non ha piú senso aspettare oltre. È arrivato il momento di salpare!"
Se segui gli altri marinai sulla nave, vai al **389**. Se chiedi loro di aspettare perché vuoi prima parlare con lo stregone, vai al **444**.

281

Ti nascondi appena dietro la porta e ascolti. Senti le voci di due uomini e dal tono sforzato della voce capisci che stanno trasportando qualcosa di pesante. Ti arrischi a buttare un'occhiata all'interno e vedi che i due stanno

portando nella stanza accanto una coperta arrotolata su se stessa.
"Mi pare proprio che il Grande Padre sia ingrassato" sbuffa uno dei due.
"Taci, idiota! Potrebbe sentirci" replica l'altro, appoggiandosi al muro per tergersi il sudore dalla fronte. "Ne manca ancora uno e poi abbiamo finito. Dev'essere lo zio del vecchio Bamara".
L'altro si volta per un attimo. Ti nascondi di nuovo ma comunque l'uomo non stava guardando verso di te. Voleva guardare invece l'altra coperta arrotolata e posata a terra. "Ma no" dice in risposta al compagno. "Lo zio di Bamara l'abbiamo portato dentro per primo, non ricordi?"
I due scompaiono nell'altra stanza e finalmente arriva il momento che aspettavi. Entri quatto quatto e corri fino all'altra porta per dare un'occhiata furtiva. La scena che ti si para davanti nell'attimo in cui guardi è formata da una folla di indigeni inginocchiati a terra nella semioscurità. Guardi dietro a te e vedi la coperta arrotolata e abbandonata a terra.
I due indigeni tra poco torneranno e devi agire in fretta. Se vuoi avvicinarti alla coperta per studiarla meglio, vai al **411**. Altrimenti, devi scegliere se entrare di soppiatto nell'altra stanza (vai al **433**), se presentarti alla folla senza alcun timore di eventuali reazioni (vai all'**8**) o se tornare subito alla nave (**258**).

282

I due indigeni partono insieme all'attacco per stringerti ai due lati e tentare di trafiggerti con i loro lunghi pugnali. Se disponi dell'Agilità, vai al **369**. Altrimenti vieni

colpito dalle due lame e devi sottrarre 2 punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, vai al **390**.

283

Hai già sentito parlare di quest'isola. Molto tempo fa una donna vecchia e senza figli trovò due uova seppellite sottoterra. Una di esse si aprí e la donna vestí la strana e minuscola creatura con abiti da bambino. La creatura crescendo divenne un nano bizzarro dotato di poteri magici, tra cui quello di costruire una torre altissima in una sola notte. Il nano nascose poi l'altro uovo nella torre perché aveva saputo che nell'uovo c'era suo fratello, l'unica creatura al mondo di cui lui avesse paura.
Vai al **311**.

284

Saluti Hakim e gli altri e molti ti rispondono con voce tremolante se non tra lacrime e singhiozzi. Eravate estranei quando vi siete incontrati e anche se forse non vi rivedrete mai piú, le emozionanti esperienze che avete condiviso vi rendono quasi fratelli.
Hakim ti mette un sacchetto in mano. "Mi hai aiutato ben piú di quanto potessi sperare" dice. "Prendi questo piccolo dono come ricompensa del tuo grande coraggio".
Quando tutti sono andati, apri il sacchetto e scopri che contiene 3 dinari. Per un tirchiaccio come Hakim è una grande prova di generosità! Aggiungi la somma al denaro che possiedi e poi vai al **215**.

285

I pirati salpano dopo avere depredato tutto il carico del mercantile. Quando squarciano un barile di vino, li senti esultare e cantare a squarciagola. "Sono proprio dei miscredenti" dice il capitano scuotendo tristemente la testa. "Non sanno che il Profeta ci mette in guardia dalle ebbrezze del vino?"

Alcuni dei suoi uomini, rossi di vergogna, cercano di nascondersi. La tua risposta è ben piú dura. "Altro che ubriaconi. Sono ladri e assassini! Ma questa notte pagheranno per tutti i loro delitti!"
Forse hai parlato troppo presto... La nave dei pirati è molto piú veloce della tua e ben presto le vele nere scompaiono all'orizzonte. Dopo qualche minuto la vedetta dalla coffa ti avverte che non li vede proprio piú. Il capitano batte irritato il pugno sul parapetto. "Che possano sprofondare nel letame!" impreca. "Non riusciremo mai a riprenderli".
Se possiedi un falco, vai al **50**. Altrimenti, se possiedi la Fortuna o conosci l'Arte Marinara, vai al **393**. In caso contrario, vai al **415**.

286

A sera, quando è tempo di fermarsi a riposare, la sete e la stanchezza ti fanno quasi perdere i sensi. Ti accasci a terra, troppo debole persino per mangiare. Ma gli altri non stanno meglio. Un vecchio, anche lui schiavo di Hakim, trema e già mostra i primi segni di febbre.
Sottrai 1 punto di Energia Vitale e se all'alba del giorno seguente sei ancora vivo, vai al **308**.

287

Hai già sentito parlare del Signore del Deserto. È uno degli spiriti potenti che gli uomini adoravano prima dell'arrivo del Profeta. La sua virtú piú pericolosa è di usare la forza delle sue stesse vittime per abbatterle. Secondo le leggende, piú una persona cerca di contrastarlo, piú facilmente verrà sconfitta da lui. E in fondo non è diverso dal deserto stesso...
Conosci anche il simbolo magico inciso nella pietra dell'arco che chiude l'alcova. È il sigillo di Suleiman, il re stregone temuto da tutti gli spiriti. Per quanto potente sia, il Signore del Deserto non potrà mai passare sotto il simbolo magico. Vai al **309**.

288

Non appena scorgi un varco nella guardia dell'avversario, gli rifili una gomitata sulla gola. Il nemico ruggisce come un demone e abbatte la spada sul tuo braccio provocando uno schizzo di sangue. Ti senti indebolire sempre piú. Sottrai 2 punti di Energia Vitale. Se sei ancora in grado di combattere, scegli se tentare di attaccare con un pugno (vai al **468**) o con un calcio (vai al **242**).

289

La carovana avanza lungo strade che si fanno sempre piú affollate mano a mano che vi avvicinate al Cairo. I portatori carichi di fascine di grano e di rotoli di tessuto si accalcano alle porte della città, mescolandosi ai cammelli, agli asini e ai carri. Nella grande confusione sei sorpreso di vedere che Hakim in qualche modo riesce a farsi strada tra la folla e a presentare ben prima del suo turno i documenti alle sentinelle. Si tratta solo di una pura formalità, perché quasi certamente né Hakim né le sentinelle sanno leggere. L'unica cosa che conta è il sacchetto di monete ben nascosto sotto i fogli. È questo l'unico modo per convincere le sentinelle a far scostare la folla per fare entrare la carovana. Se hai trascritto la parola d'ordine *Asprezza*, vai al **192**. Altrimenti, vai al **284**.

290

Il calore del tocco è sufficiente a rompere l'uovo. Una minuscola figura sbuca dal guscio e cresce in pochi secondi fino ad assumere tratti identici a quelli del nano addormentato. Ma dopo qualche secondo ti accorgi che i due non sono proprio uguali. Questo nano ha un sorriso amichevole e non ha nulla dello sguardo beffardo e malvagio dell'altro.

"Sono cento anni che aspetto di uscire dall'uovo" ti spiega. "Conosco bene l'animo malvagio di mio fratello e in

sogno ho visto tutte le sue cattive azioni. Purtroppo non potevo fare nulla ma adesso che sono qui, rimetterò le cose a posto!"
Con un gesto della mano, il nano vi riporta all'istante sulla nave. "Siete liberi di andare" dice. "Ci penso io a quel furfante di mio fratello". E, dette queste parole, scompare con un botto di luce.
Se sei stato ferito, scopri adesso che tutte le tue ferite sono scomparse. Puoi perciò riportare il punteggio di Energia Vitale al livello con cui hai iniziato l'avventura.
Il capitano Ibrahim non perde tempo e ordina immediatamente di issare l'ancora e salpare. L'isola misteriosa scompare ben presto dietro di voi.
I giorni seguenti passano senza che nulla di particolare accada e senza che vi imbattiate in altri vascelli. Ma un pomeriggio, in lontananza, scorgi il profilo di una nave dalle vele stracciate. Nessuno risponde ai vostri richiami e, quando la nave è abbastanza vicina, ti accorgi che in coperta ci sono cadaveri sparsi ovunque. Vai al **356**.

291

Mentre si toglie la maschera, per un attimo il Sultano non può vedere davanti a sé. Cogli subito l'occasione e ti pari davanti a lui con lo specchio sollevato. Il Sultano fissa il proprio sguardo riflesso e poi, tentando di nascondere gli occhi con le mani, si accascia a terra morto stecchito.
I tre cavalieri si avvicinano e ti tengono d'occhio con aria diffidente. Sono spaventati dalla magia a cui hanno assistito e temono che tu possa usarla anche contro di loro. Si ritirano in silenzio, trascinando via il corpo del padrone e, dopo averlo messo di traverso sul cavallo, si allontanano al galoppo. Ma sei rimasto completamente solo... Non puoi piú fare nulla per i tuoi poveri amici. Soltanto vendicarli! Mentre ti allontani, noti nel fango un riflesso. Ti chini e trovi un gioiello nero. Se vuoi tenerlo, aggiungilo all'elenco degli oggetti e poi vai al **177**.

292

Aspetti che scenda la notte e che tutti dormano. La corda si srotola come un serpente e si drizza in aria fino a portare un'estremità all'altezza della grata. Azenomei si arrampica per primo e prova una alla volta tutte le chiavi fino a trovare quella giusta. Il lucchetto si apre e finalmente potete tornare all'aria aperta. Vai al **358**.

293

Lingue gelide di fuoco magico schizzano dalle sue dita e tentano inutilmente di avvolgerti. Il gioiello assorbe tutta la potenza dell'incantesimo ma alla fine si rompe in mille pezzi tra le tue mani. Cancellalo dal Foglio d'Avventura, dato che non ti potrà piú servire a nulla.
Se hai trascritto la parola d'ordine *Harem*, vai al **337**. Altrimenti, se puoi usare la Magia e possiedi un anello, vai al **359**; se possiedi la tromba di Gerico e vuoi usarla, vai al **381**. In caso contrario non ti resta che combattere e andare al **402**.

294

Non c'è modo di proseguire né di tornare indietro. Resti aggrappato come puoi alla parete e tenti disperatamente di trovare una soluzione.
Se possiedi uno dei due oggetti, forse questo è il momento giusto per usare un paio di babbucce magiche (vai al **338**) o una corda indiana (vai al **360**). Se invece non li possiedi, non riesci piú a reggerti a mezz'aria e precipiti verso un orribile destino che pone fine alla tua avventura.

295

Scatti in avanti proprio nell'attimo in cui Jafar lancia il pugnale. La lama invece di colpire il Califfo, affonda nella tua spalla. Senti immediatamente un brivido di mortale

debolezza percorrerti il corpo mentre il veleno comincia ad agire. Sottrai 5 punti di Energia Vitale... ma se possiedi un antidoto, lo bevi e annulli l'effetto del veleno.
Jafar si accorge che anche quest'ultimo, disperato tentativo è fallito e imprecando se la dà a gambe. Se sei ancora vivo, vai al **339**.

296

Per tutta la prima settimana non fai altro che camminare accanto ai cammelli, controllando che le cinghie che tengono fermo il carico tra le gobbe siano sempre ben strette intorno alla pancia. A Kermanshah, una cittadina ai piedi delle colline, Abdullah sostituisce i cammelli con gli asini. Quando scioglie le cinghie, sei allibito nel vedere che il carico consiste solo di logori stracci. "Cosa significa tutto questo?" chiedi. "Non penserai davvero di riuscire a ricavarci qualcosa da quella robaccia".
"In realtà non sono un mercante" ti rivela Abdullah. "Sono in missione per conto del Califfo. Dentro le cinghie sono nascosti messaggi segreti che il Califfo mi ha ordinato di fare arrivare ai suoi fortilizi oltre le montagne". Si avvicina a te e la sua voce diventa un sussurro. "Ti consiglio di tenere la bocca chiusa se vuoi continuare a vivere!"
Non occorre che te lo ripeta. Il giorno seguente cominciate a salire le montagne, conducendo gli asini lungo sentieri ripidi e stretti fino ad una grande foresta. I raggi impietosi del sole sembrano fermarsi a mezz'aria e le foglie disegnano a terra ombre simili a pugnali.
Tra gli alberi sbuca di corsa una gazzella. Senti anche il rumore di zoccoli e intuisci che qualcuno sta cacciando il povero animale. Vorresti dire qualcosa ma esiti troppo a lungo. Uno dei portatori ha già abbattuto la gazzella con un tiro di lancia. "Questa sera sí che si mangia come si deve!" commenta ridendo sguaiatamente insieme ai compagni.
Alzi lo sguardo e nella penombra della foresta, vedi avanzare quattro cavalieri dall'aspetto minaccioso. Vuoi

nasconderti (vai al **312**) o preferisci ascoltare cosa i quattro hanno da dire (vai al **125**)?

297

La forza di Masrur e la sua abilità di spadaccino sono davvero sorprendenti. È certamente uno dei piú temibili avversari al mondo e in gioventú doveva essere sicuramente imbattibile. Ti affanni molto a parare i suoi colpi ma è tutto quello che ti riesce di fare e sai che l'unica tua speranza è restare a distanza di sicurezza e stancarlo il piú possibile.
Ti guardi di lato per misurare la distanza che ti separa dalla porta ma Masrur approfitta subito della tua distrazione per passare la tua guardia e infliggerti una ferita sulla fronte. Arretri e ti liberi del sangue che ti scende sugli occhi, sicuro che per te sia ormai arrivata la fine. Ma finalmente l'età e il fisico appesantito di Masrur si mostrano per quello che sono. "Sei un avversario piú difficile di quanto pensassi... miserabile insetto" biascica affannato appoggiandosi alla scimitarra per riprendere fiato. "Ma adesso basta! La tua fine è giunta!"
La porta che dà sul pianerottolo è proprio dietro di te e nell'attimo in cui Masrur si lancia all'attacco, hai tutto il tempo per misurare precisamente i tuoi gesti. Il gigante non può immaginare cosa stai escogitando e non intuisce nulla nemmeno quando cerchi di farlo infuriare. "Dovresti tornare a fare il boia, Masrur. Non mi pare che tu valga molto quando il tuo avversario non è incatenato e incapace di difendersi!"
Il gigante ruggisce come un leone e punta la scimitarra verso il tuo cuore. Vai al **70**.

298

La donna ti spiega il suo piano. "Ci scambieremo gli abiti. Mentre io andrò al tuo vascello, tu resterai qui al mio posto".

Le mandi un'occhiata dubbiosa. "Il tuo piano fa un po' acqua. In questo modo sarò io a finire nell'harem del Sultano al tuo posto!"
La donna si concede una risatina stridula. "Scusa se mi sono lasciata andare" dice riprendendosi. "Ma ti assicuro che le guardie ti lasceranno andare non appena ti vedranno. Non che tu non sia carina, anzi... è che ti mancano quei modi eleganti che contraddistinguono una vera concubina".
Probabilmente ha ragione ma te la senti di rischiare? Se il suo piano non funziona, passerai il resto della tua vita nell'harem del Sultano. Se accetti di partecipare al piano, vai al **385**. Altrimenti, scegli se utilizzare la Magia e l'anello che devi possedere (vai al **364**), se affidarti all'Astuzia (vai al **342**) o se attaccare le guardie (vai al **320**). In alternativa puoi sempre decidere di abbandonare la donna al suo destino e tornare alla tua nave (vai al **375**).

299

La freccia fende l'aria e centra in pieno il cuore del primo guerriero. Ma non senti alcun gemito di dolore né lo vedi accasciarsi a terra. Anzi, il guerriero raccoglie la freccia e per un attimo la guarda come se non avesse mai visto prima un simile oggetto. Senti il respiro rauco amplificato dal metallo dell'elmo farsi ancora piú minaccioso. Il guerriero getta via la freccia e parte all'attacco. La sua scimitarra ti infligge subito una ferita alla spalla e il sangue sgorga copioso mentre il nemico arretra di un passo. Sottrai 2 punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, decidi se sguainare la spada, se ne possiedi una (vai al **278**), se lanciarti in avanti e combattere a mani nude (vai al **321**) o se tentare un fuga precipitosa (vai al **365**).

300

Con un calcio poderoso abbatti la porta ed entri in una stanza piena di profumi fragranti e tendaggi di seta. Una

ragazza dai capelli corvini è distesa su un divano dorato al centro della stanza. Non appena entri, la ragazza alza lo sguardo e mostra un'espressione di paura mista a speranza. "Sei venuto per salvarmi?" ti chiede.
Noti che una catena lega la caviglia della poveretta al pavimento ed è fissata con un enorme lucchetto. "Chi sei?" chiedi in risposta.
"Mi chiamo Ayisha e sono la figlia del Califfo. Sono stata rapita nel cuore della notte da un genio potente e malvagio che mi ha portato da Baghdad fin qui, nel suo palazzo".

Ti avvicini e misuri la consistenza del lucchetto, solo per scoprire che non riusciresti mai a forzarlo. "Forse Azenomei ha una chiave anche per questa serratura" dici alla ragazza.
"Chi è Azenomei?"
"Sono io". Ti volti e vedi il tuo amico in piedi davanti

all'ingresso della stanza. Il ragazzo passa una mano sullo stipite e dopo aver guardato alla porta abbattuta, scuote la testa in segno di disappunto. "Ti avevo avvertito di non aprire le porte sbarrate".
"Ma Azenomei..." balbetti avanzando verso di lui. "Ho trovato tua sorella!"
La sua unica risposta è una risatina beffarda.
"Ti ha mentito" interviene Ayisha dopo un attimo di silenzio. "Non è mio fratello. È lui il genio che mi ha rapita!"
Trascrivi la parola d'ordine *Harem* e poi vai al **247**.

301

Stai facendo rotta per l'Egitto (vai al **409**), per le Indie (vai al **431**) o sei diretto a sud alla ricerca dell'Isola Scarlatta (vai al **451**)? Se non te lo ricordi, vai al **466**.

302

La vista della città ti mozza il fiato. Colonne di avorio e di alabastro sostengono mura di oro puro. I blocchi d'oro e d'argento che formano il pavimento sono decorati con gioielli incastonati. I minareti sono splendenti mosaici di lapislazzuli. Pieno di meraviglia, passi sotto un arco levigato che riflette i raggi del sole con riflessi di fiamma ed entri in una vasta sala dove si sta svolgendo uno strano combattimento. Un grifone, l'essere dal corpo di leone e con il muso e le ali dell'aquila, è avvinghiato ad uno scorpione gigante. Il sangue delle creature sporca il pavimento metallico e i versi che lanciano sono cosí spaventosi che ti senti tremare le gambe. In una pausa del combattimento, il grifone si posa affannato accanto a te. Lo scorpione si addossa alla parete opposta e cerca di recuperare le forze. Nell'attimo in cui alza di nuovo l'enorme coda avvelenata, il grifone volta il muso verso di te. "Regalami un po' del tuo sangue. Solo cosí potrò continuare a combattere" ti implora.

Se accetti di donargli un po' di sangue, vai al **452**. Altrimenti, vai al **410**.

303

Se speravi di trovare qualche magica ampolla o qualche prezioso gioiello, resti piuttosto deluso. Il riflesso di metallo si rivela nient'altro che il bagliore di una moneta da un dinaro posata sul fondo fangoso del pozzo. Mentre la pulisci e la lucidi (aggiungendo 1 dinaro al denaro che possiedi), ti accorgi che dal pozzo si diparte una stretta galleria. Guardi all'interno ma l'oscurità è tale che non riesci a vedere nulla oltre alle pareti umide. Se vuoi seguire la galleria per vedere dove conduce, vai al **225**. Se preferisci risalire la parete del pozzo per tornare alla nave, vai al **189**. Se invece vuoi andare alla casa del capotribú, vai al **235**.

304

Scatti in avanti con un minaccioso urlo di battaglia che non riesce tuttavia ad intimidire il tuo avversario. Non ha difficoltà a tenerti a bada per dare modo al compagno di affondarti il pugnale nel fianco. Sottrai 1 punto di Energia Vitale e, se sei ancora vivo, vai al **282**.

305

I due demoni sono forti come tori e hanno gambe solide come l'acciaio. Lanciando versi furibondi, tentano di spaventarti e intanto ti tempestano di calci mirando con gli artigli al viso.
Se conosci l'Arte della Scherma e possiedi una spada, sottrai 2 punti di Energia Vitale. In caso contrario, se disponi dell'Arte della Lotta, sottrai 4 punti. Se non hai nemmeno questa caratteristica, sottrai 6 punti.
Se sei ancora in grado di proseguire, finalmente hai la meglio e hai di fronte a te i corpi esanimi dei due fratelli. Non si può avere pietà di simili creature. Sono solo be-

stie crudeli che vivono uccidendo inermi viandanti. Ma risparmi il tuo furore per la peggiore delle creature, per la vecchia malefica che al vederti ancora in piedi ti sputa addosso. Sei ansioso di regalare una fine orribile alla sua vita...
Quando si accorge che sei un avversario temibile, la vecchia tenta di afferrare un'accetta appesa al muro. Se vuoi colpirla a mani nude, vai al **413**. Se possiedi una spada e vuoi usarla, vai al **391**. Se non possiedi alcuna arma ma vuoi cercarne una, vai al **435**.

306

Sei convinto di essere in grado di escogitare un piano per prendere in trappola i pirati del Mar Rosso. Ma chi mai darà ascolto ad un miserabile forestiero?
Se conosci l'Arte Marinara, vai al **371**. Se puoi fare uso dell'Adattamento, vai al **392**. Se possiedi un abito consono ad un harem, vai al **418**. In caso contrario, la tua sola possibilità è cercare di parlare con il Sultano nei pochi momenti in cui esce dal palazzo (vai al **414**).

307

Prendi una rotta che ti mantiene a mezza via dalla nave dei pirati e dal bersaglio della loro incursione. La prua fende sicura le onde ma il vento sembra soffiare a favore dei pirati. Vedi già avvicinarsi da poppa la vela triangolare e la polena a forma di corvo.
I marinai corrono al parapetto mentre la nave pirata avanza decisa a vele spiegate. Quando impartisci l'ordine di virare, il timoniere ti guarda allibito. "Ma finiremo dritti tra le braccia dei pirati!" commenta.
Annuisci senza degnarlo di uno sguardo. "Esegui l'ordine e non discutere!"
La nave vira con decisione mirando la prua verso il vascello dei pirati di cui già scorgi i volti: decisi, illuminati da uno sguardo avido che non sa cosa sia la pietà. Il ven-

to sfavorevole sgonfia le vele e la tua nave lentamente si ferma. Il mormorio deluso del tuo equipaggio è quasi coperto dalle grida esultanti dei pirati. Pensano che tu sia in stallo e non possa piú scappare. Li guardi senza scomporti mentre si avvicinano...
Con una scossa tremenda, il loro vascello si ferma di botto. Le smorfie crudeli dei pirati svaniscono all'istante quando i furfanti si accorgono che li hai attirati in un banco di sabbia quasi invisibile sotto la superficie del mare. Ora sono loro ad essere in posizione di svantaggio. Con una raffica di ordini eseguiti fedelmente, fai portare la nave a poca distanza dal vascello pirata senza farla incagliare e poi avverti i pirati che sei pronto ad accogliere la loro resa. Bloccati dal banco di sabbia, non possono che accettare.
Vai al **372**.

308

Il tempo sembra non esistere piú. Lasci le dune di sabbia per avventurarti in una regione dominata da distese di roccia. L'urlo del vento sembra volere imitare un canto funebre e la cortina di calore crea strane immagini tremolanti all'orizzonte.
"Ho sentito voci celestiali e angeliche chiamarmi dall'alto dei cieli" sostiene un uomo in preda al delirio. Il mattino seguente scoprite che si è allontanato dall'accampamento ed è scomparso.
Continui a marciare. Tutti sono ormai convinti che il deserto diventerà la loro tomba ma nessuno osa nemmeno sussurrarlo. Ad un certo punto scorgi un gruppo di sei beduini vestiti di bianco e armati di lancia. "Dio ci ha abbandonato!" esclama Hakim crollando in ginocchio. "Quei demoni ci uccideranno senza pietà".
I beduini sono fermi a distanza da voi e vi parlano con tono arrogante. "Questo è il nostro deserto. Se volete passare, dovrete pagare un pedaggio. Consegnateci metà del vostro carico".
Guardi gli altri. Hakim è troppo spaventato per pensare

di attaccare. Gli altri uomini hanno il volto segnato solo da un'incontenibile paura. Sei tu a dover decidere e dovrai farlo da solo. Se cerchi di negoziare con i beduini il vostro passaggio, vai al **330**. Se preferisci attaccare, vai al **352**. Se ordini alla carovana di cambiare direzione per evitare guai, vai al **373**.

309

Il Signore del Deserto ti ordina di alzarti e non lo fa certo con tono gentile... la sua voce anzi non nasconde nulla delle sue intenzioni. Quando vedi i riflessi della spada sguainata, capisci quello che sta per accadere. "Coraggio, mortale!" ti provoca. "È arrivata la tua ora. Vuoi accoglierla tremando come un bambino o preferisci combattere e tentare di salvarti? Se ti mostrerai coraggioso, forse avrò un po' di pietà per te".
Se possiedi una spada e vuoi usarla, vai al **13**. Se preferisci combattere a mani nude, vai al **331**. Altrimenti scegli se nasconderti nell'alcova chiusa dai tendaggi (vai al **353**) o in una delle enormi giare di pietra (vai al **374**).

310

Mandi un gridolino di entusiasmo ma tutti pensano che tu sia ormai impazzito. Hakim è raggelato dal terrore quando lo afferri per la manica. "Una tempesta di sabbia? Ma quale tempesta! Quella è la risposta alle nostre preghiere!"
"Soltanto Dio è il vero re onnipotente" precisa Rahman, lo scriba addetto alla contabilità.
Ti avvicini a lui, conscio di avere un aspetto inquietante, con quello sguardo febbricitante e la smorfia di compiacimento che ti segna il viso. Vedi il suo sguardo spaventato e cerchi di calmarlo. "Non sono io a guidarvi. È Dio che sceglie coloro che devono fare da guida".
A passo deciso ti metti in cammino. Gli altri borbottano tra loro confusi ma capiscono di doversi fidare di te. Sei

la loro ultima speranza. Una pacca ai cammelli e subito l'intera carovana si dirige verso il punto in cui hai visto la nube nera. Vai al **354**.

311

Guardi verso il sole già basso ad occidente. Come è possibile costruire una torre nello spazio di una notte? Se pensi che l'Astuzia possa esserti d'aiuto, vai al **333**. Se vuoi fare uso della Magia e possiedi un anello, vai al **355**. Se preferisci esplorare la torre, vai al **377**. Se possiedi la lampada di Antar e vuoi farne uso per andartene, vai al **334**. Se inciti i marinai ad attaccare insieme a te gli uomini squalo, vai al **108**. Se aspetti che il nano si risvegli per tentare di discutere con lui del vostro destino, vai al **397**.

312

Ti nascondi nei cespugli e intanto i cavalieri si avvicinano. Sono vestiti tutti e quattro con vesti bianche, stivali di pelle di daino e filigrane d'argento in vita. Sono armati di lance e di spade e portano tutti un pugnale dalla lama curva legato alla cinta. Ma non sono proprio uguali tra loro perché uno ha il volto coperto da una maschera di avorio levigato.
L'uomo mascherato ha una voce melliflua e melodiosa. "Sono il Sultano di Nishapur. La gazzella che avete preso era mia, non vostra!"
"Gli animali sono soltanto di Dio" replica stizzito Abdullah. "Nishapur è piuttosto lontana da qui e tu poi hai il volto coperto da una maschera. Chi ci assicura che stai dicendo la verità?"
"Porto questa maschera" spiega il cavaliere, "perché il mio sguardo vi farebbe tremare". La voce non ha perso il tono melodioso ma adesso ha un sottofondo minaccioso, come di un veleno confuso al sapore dolce di un liquore.
I tre cavalieri alzano la spada. Le cose stanno per metter-

si piuttosto male. Vuoi uscire dal nascondiglio e aiutare i compagni (vai al **398**) o preferisci restare dove sei (vai al **420**)?

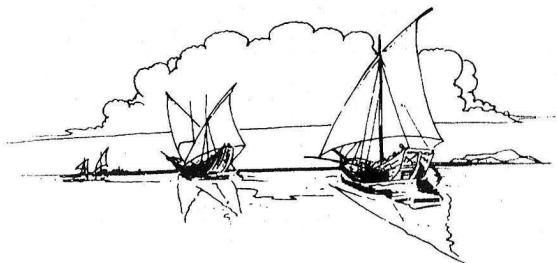
313

Nell'attimo in cui il Sultano si toglie la maschera, avanzi e gli tiri addosso il mantello. L'uomo lo afferra e per un istante non riesce a vedere davanti a sé. I tre cavalieri ruggiscono infuriati e impugnano le spade, Se anche tu possiedi una spada, vai al **357**. Altrimenti, vai al **335**.

314

Ti ricordi che la coda del gatto si allunga ad ogni bugia. "Ecco come faremo a fuggire" esclama Azenomei al termine della tua spiegazione.
Scuoti la testa in segno di diniego. "La coda torna ad accorciarsi quasi subito e la grata è ad almeno tre metri di altezza".
Gli occhi del ragazzo si illuminano. "Conosco almeno mille bugie, una piú incredibile dell'altra. Ma aspettiamo che scenda la notte".
A mezzanotte Azenomei ti sveglia e, dopo essersi avvicinato all'orecchio del gatto, comincia a sussurrare. La coda comincia ad allungarsi all'istante e diventa sempre piú lunga e poi piú lunga ancora finché arriva all'altezza della grata. "Sali, presto!" ti incita Azenomei lanciandoti il mazzo di chiavi.
Quando anche lui è salito, provate una ad una tutte le chiavi fino a trovare quella giusta. Aprite il lucchetto e potete finalmente tornare all'aria aperta. Dopo una settimana passata nell'aria fetida della cella, la brezza notturna ti pare dolce come l'acqua di un'oasi. Azenomei rimette via il mazzo di chiavi. Ti accorgi che la coda del gatto si sta riaccorciando e perciò la afferri e tiri a te l'animale. Chissà, magari potrà ancora tornarti utile. Vai al **358**.

315

Lingue gelide di fuoco magico schizzano dalle sue dita e ti avvolgono. Ti senti trafiggere da aculei di ghiaccio che sembrano squassarti le ossa. Sottrai 6 punti di Energia Vitale ma, se disponi dell'Agilità, riesci a scansare gli effetti peggiori dell'incantesimo e perdi solo 3 punti.
Se hai trascritto la parola d'ordine *Harem*, vai al **337**. Altrimenti, se vuoi usare la Magia e possiedi un anello, vai al **359**; se possiedi la tromba di Gerico, vai al **381**; se vuoi combattere, vai al **402**.

316

Ti inventi lí per lí una sequenza mirabile di bugie. La coda del gatto si allunga di parecchi centimetri ma, come già in precedenza, torna in pochi secondi alla sua lunghezza naturale. Se disponi dell'Adattamento o della Sapienza, vai al **382**. Altrimenti, devi escogitare un'altra soluzione (vai al **204**).

317

Jafar scaglia il pugnale. Il Califfo manda un gemito e si accascia tra i cuscini di seta iniziando a tremare come un fiore seccato dal sole. Jafar vorrebbe assistere alla sua vittoria ma si accorge dello sguardo di odio con cui lo osservi e fugge. Trascrivi la parola d'ordine *Iris* e poi vai al **339**.

318

Posi il falco sulla tua spalla e il rapace ti ubbidisce senza protestare. Aggiungilo all'elenco degli oggetti in tuo possesso. Se desideri impadronirti anche di una delle magnifiche spade appese alla parete, vai al **450**. Altrimenti, vai al **93**.

319

Una scala molto stretta conduce ai tetti del palazzo ma già senti le urla delle guardie lanciate all'inseguimento e la voce di Jafar che grida ordini concitati dal fondo della scala.
Corri fino al parapetto e ti guardi attorno per cercare una via di fuga. Poco distante da te, appena piú in basso, c'è il tetto della caserma che sorveglia l'ingresso al palazzo. Se ti riuscisse di saltarci sopra, sarebbe poi un gioco da ragazzi mettersi in salvo. Ma dal parapetto fino al tetto della caserma ci saranno almeno dieci metri e solo un pazzo che voglia morire tenterebbe un salto del genere.
Le grida dietro di te ti avvertono che le guardie hanno risalito la scala e stanno per irrompere sul tetto. Sei già rassegnato a sopportare una morte stupida quando noti che appena sotto il parapetto si allunga un'asta di bandiera. Dall'asta pende un gonfalone che una debole brezza muove dolcemente facendo vibrare l'ombra su un piccolo terrazzo poco piú in basso. Dalla punta dell'asta al tet-

to della caserma ci saranno non piú di tre metri e un buon atleta con il fisico in forma non si spaventerebbe certo per un salto del genere.
Se disponi dell'Agilità e vuoi tentare il salto, vai al **340**. Se preferisci affidarti all'Astuzia, vai al **406**. Se tenti di usare la Magia, vai al **428**. Se non puoi fare uso di nessuna di queste caratteristiche, non ti resta che prepararti a combattere (vai al **447**).

320

Le guardie sollevano allibite lo sguardo nell'attimo in cui scosti la tenda e irrompi in coperta. Ma non si fanno cogliere impreparate e si alzano di scatto con le spade già sguainate e gli occhi pieni di voglia di uccidere. Il primo avversario tenta subito di colpirti ma con un tuffo scansi la lama che ti sibila sopra la testa andando poi a conficcarsi nel legno duro dell'albero. La guardia tenta disperatamente di liberare la spada e ne approfitti per schiacciarle un piede e rifilarle un pugno nello stomaco. Gli altri si stringono dietro il compagno, pronti a partire all'attacco e farti a pezzi.
Se nel palazzo del Califfo hai preso una spada, vai al **208**. Altrimenti, vai al **231**.

321

I tuoi colpi sono efficaci. Il primo guerriero con un grugnito si piega in due quando gli rifili un calcio nello stomaco. In questa posizione, non ti è difficile dargli una gomitata al collo, nell'unico punto lasciato scoperto dall'elmo, e mandarlo a gambe all'aria. Il guerriero finisce poi addosso a un compagno che lo segue per terra.
Mentre ti volti per affrontare il terzo guerriero, ti accorgi che questi è già partito alla carica con la spada puntata al tuo cuore. Ti butti di lato con un salto e la lama ti graffia soltanto il braccio. Senza perdere tempo, cogli l'attimo favorevole per afferrare l'avambraccio del nemico e gi-

rarglielo dietro la schiena e contemporaneamente gli tiri un colpo a mano tesa nel plesso solare. L'uomo manda un gemito soffocato e si accascia su se stesso. Ma nel frattempo gli altri due si sono ripresi. A quanto pare sei il piú bravo anche se di contro loro hanno il vantaggio di essere in tre contro uno. Yussuf non può esserti di alcun aiuto... se ne sta in fondo alla galleria e trema come un agnellino!
Se conosci l'Arte della Lotta, sottrai 1 punto di Energia Vitale. Altrimenti devi sottrarre 3 punti. Se sei ancora vivo, vai al **386**.

322

Riesci a raggiungere l'uomo e protesti con lui perché ha creduto che tu fossi vittima di una maledizione. "Il gioiello nero che vedi è una difesa sicura contro la stregoneria" gli spieghi.
"Chiunque te l'abbia detto, è il re dei bugiardi" proclama. "Purtroppo sei stato ingannato. Conosco però una persona che potrà liberarti dalla maledizione".
"Immagino che costi parecchio" ti informi.
"Purtroppo sí, ma non c'è prezzo per la salvezza dell'anima!"
Se decidi di seguirlo, vai al **97**. Se preferisci tornare alla nave, vai al **301**.

323

Se disponi della Sapienza, vai al **367**. Altrimenti, vai al **388**.

324

Il genio dell'anello appare in risposta alla tua chiamata e si accorge subito dello stregone sul molo. "Cosa vuoi che faccia?" ti chiede voltandosi verso di te.
"Allontana da qui la maledizione!" ordini.

Il genio scrolla le spalle. "La maledizione è innocua. Sei protetto dalla buona sorte, per adesso. Posso salvarti da ciò che sta per accadere ma chi può dire che poi le cose vadano per il meglio?"
"Tutte chiacchiere!" sbotti irritato. "Porta la nave in salvo in un porto sicuro, te lo ordino!"
Ma il genio esita ancora. "Te lo dico per l'ultima volta. Se ti aiuto adesso, può essere che alla lunga tu ne tragga uno svantaggio. Vuoi proprio usare il terzo desiderio? Se lo fai, obbedirò".
Se lasci in pace il genio e ti fidi del destino, vai al **346**. Se insisti perché ubbidisca al tuo ordine, vai al **368**.

325

Le leggende dicono il vero. Il nido del rokh è cosparso di frammenti di diamante, alcuni grandi quanto uno scudo da combattimento. Uno solo di essi ti renderebbe ricco... e in effetti di piú non potresti prenderne se vuoi riuscire a scendere senza ammazzarti!
Ma c'è anche qualcos'altro nel nido: una chiave di metallo con alcuni gioielli incastonati, lunga quanto il tuo avambraccio. Ti gratti la testa, confuso. Cosa prendere? La chiave ingioiellata? O un pezzo di diamante? Solo tu puoi scegliere. Aggiungi il frutto della tua decisione all'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura. Quando hai

scelto, scendi per la stessa via che hai percorso in salita. Se hai trascritto la parola d'ordine *Harem*, vai al **159**. Altrimenti, vai al **480**.

326

Ti porti ad una distanza sufficiente per attaccare senza dare modo agli avversari di colpirti. Il primo pugno colpisce con incredibile violenza il primo indigeno che però prima di cadere esanime a terra trova il tempo di pugnalarti alla coscia. Sottrai 2 punti di Energia Vitale (ma se disponi dell'Arte della Lotta, perdi solo 1 punto). Se sei ancora vivo, vai al **434**.

327

Al tuo comando il genio soffia una nube densa di fumo. I demoni sono costretti a tossire senza sosta e non possono piú impedirti di scappare. Quando uno dei due tenta di afferrarti, accecato com'è dal fumo, gli riesce soltanto di rifilare un cazzotto al fratello! Mentre corri lungo il fianco della collina, senti i demoni urlare di rabbia in cima.
"Sono al sicuro adesso?" chiedi all'anello.
"Nasconditi in una caverna fino all'alba" risponde il genio con voce profonda. "La vecchia demoniaca cercherà di usare i suoi artifici per trovarti ma io la confonderò usando le sue stesse armi". Vai al **260**.

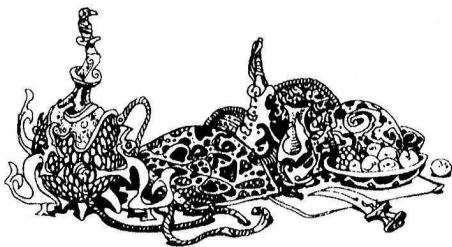
328

Il mercato del Cairo non è in grado di offrire molto da quando i pirati infestano i mari. Trovi solo i seguenti oggetti tra cui scegliere:

Borraccia piena d'acqua	5 dinari
Arco	40 dinari
Specchio	30 dinari
Spada	30 dinari

Dopo aver comprato ciò che vuoi, prendi nota degli oggetti sul Foglio d'Avventura (sottraendo il denaro cha hai speso) e poi decidi se offrire i tuoi servigi per combattere i pirati (vai al **306**) o se lasciare la città (vai al **349**).

329

Lasci partire una freccia dopo l'altra e incendi le vele nere del nemico. I pirati si fanno subito prendere dal panico. Corrono come scarafaggi da una parte all'altra del vascello portando secchi d'acqua e spesso si scontrano l'uno contro l'altro. Fai avvicinare la tua nave e ti prepari all'abbordaggio. Sei il primo a saltare oltre il parapetto e i marinai ti seguono senza indugio, entusiasmati da tanto coraggio. I pirati lanciano urla furibonde e sguainano le spade ma sono abituati ad affrontare nemici indifesi. Costretti a difendersi, ben presto sono preda delle vostre armi.
La vittoria è certa ma quando si tratta di combattere, c'è sempre la possibilità di restare uccisi. Se conosci l'Arte della Scherma e possiedi una spada, non vieni ferito. Se invece conosci solo l'Arte della Lotta, perdi 1 punto di Energia Vitale. Se non possiedi nemmeno questa caratteristica, devi sottrarre 2 punti.
Se sei ancora vivo, vai al **372**.

330

Se disponi dell'Astuzia o della Sopravvivenza, vai al **394**. Altrimenti, i beduini si rifiutano di capire le tue ragioni e

sono talmente indignati da esigere l'acqua che possiedi. Non ti resta che andartene (vai al **373**) o combattere (vai al **352**).

331

Se puoi avvalerti dell'Agilità o dell'Arte della Lotta, vai al **173**. Altrimenti, scegli se attaccare con un pugno (vai al **468**) o con un calcio volante alle gambe dell'avversario (vai al **242**) o se aspettare che sia lui ad attaccare (vai al **219**).

332

Il demone riparte all'attacco. Con artigli affilati come rasoi ti squassa le carni ma cerchi di sopportare il dolore e rispondi colpo su colpo. Ogni volta che lo colpisci, senti la corazza spezzarsi e il demone sibilare di dolore.
Se possiedi l'Arte della Scherma e una spada, sottrai 1 punto di Energia Vitale. Altrimenti, se possiedi l'Arte della Lotta, sottrai 2 punti. Se non disponi nemmeno di questa caratteristica, sottrai 3 punti.
Dopo un rapido scambio di colpi, il demone si ritira alzandosi in volo per sanare le ferite subite. Se solo anche tu potessi fare altrettanto! Se sei ancora in grado di combattere, scegli se restare dove sei (vai al **237**) o se ritirarti (vai al **46**).

333

Il capitano si toglie il turbante e si mette a piangere. "Anche se lavorassimo come cani tutti assieme, ci vorrebbero settimane e settimane per costruire una torre come quella!" si lamenta. "Ahimè, possiamo solo aspettare che il nano si svegli per sapere quale destino ci riserverà".
"Perché aspettare?" dici afferrando il cuscino e girandolo in modo che la testa del nano sia rivolta dalla parte contraria al sole. Ignorando gli sguardi atterriti dei compa-

gni, ti metti a ridere sonoramente e scuoti il nano per svegliarlo.
La creatura apre gli occhi e sbadiglia. "È già mattino?"
Gli indichi la torre. "Sí e abbiamo terminato la torre!"
Il nano si mette a sedere e si sfrega gli occhi ma immediatamente manda un'imprecazione, si rimette in piedi e ti fissa dritto negli occhi. "E cosa è successo alla mia torre? È ridotta in macerie".
"Le pietre che ci servivano non erano sufficienti e abbiamo dovuto impiegare quelle della tua torre per finire la costruzione. Be', che ne dici del nostro lavoro?"
Il nano guarda gli uomini squalo ma questi sembrano talmente intontiti da non riuscire a proferire parola. Il nano mostra un'espressione compiaciuta nel rimettersi la corona sul capo. "Bene bene" dice a se stesso. "Cosí non dovrò piú preoccuparmi dell'uovo!" Vai al **441**.

334

Potresti usare la lampada per renderti invisibile e tornare indisturbato alla nave ma, se tu lo facessi, lasceresti sull'isola i tuoi compagni abbandonandoli ad un destino orribile. E poi non riusciresti mai a governare il vascello da solo, oltre al fatto che l'olio nella lampada sarebbe sufficiente a renderti invisibile per non piú di qualche minuto.
Se decidi di usare comunque la lampada, cancellala dal Foglio d'Avventura e vai al **266**. Se pensi di poterti affidare ad un piano piú efficace, torna al **311** e scegli un altro paragrafo.

335

Fissi il volto del Sultano. L'occhio destro è assolutamente normale ma quello sinistro riluce come una goccia di veleno nero. Senti un brivido di gelo percorrerti il corpo sottraendoti ogni forza. Cerchi di sollevare il braccio ma è paralizzato. Con un gemito disperato, crolli a terra

mentre l'oscurità scende su di te. La tua avventura finisce in maniera davvero ingloriosa.

336

Nel silenzio della notte, quando tutti dormono, ti avvicini ad Azenomei e insieme escogitate il piano di fuga. "Una delle mie chiavi aprirà sicuramente il lucchetto" sussurra. "Dammi le babbucce cosí riesco ad arrivare fin lassú. Non appena sarò fuori, te le tirerò giú per farti scappare". Se ti fidi di lui, vai al **380**. Se insisti per essere il primo ad uscire, vai al **401**.

337

Ayisha lancia improvvisamente un incantesimo per materializzare dal nulla una gragnuola di ciottoli che colpiscono ripetutamente al volto Azenomei. L'essere cade a terra intontito e dalle numerose ferite sgorga il sangue. "Presto!" ingiunge Ayisha. "Prendilo adesso, mentre è ancora stordito!"
Se vuoi attaccare, vai al **423**. Se scappi adesso che ne hai la possibilità, vai al **445**.

338

Le babbucce ti liberano da ogni peso e ti trovi a librarti nel cielo e passare attraverso le nuvole fino a quando finalmente scorgi il nido del rokh. Sei vicino alla meta... Vai al **325**.

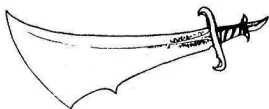
339

Non c'è tempo per attendere l'arrivo delle guardie. Vorresti avere modo di riprenderti del tutto ma non puoi accettare che Jafar riesca a sfuggirti. Lo insegui lungo una scalinata, sotto le volte di un'enorme sala in cui risuona il respiro affannato del visir, la cui corsa è resa ancora piú faticosa dalle pesanti vesti.

Attraversi una piccola corte e in quel momento Jafar si gira e si accorge che stai per raggiungerlo. Lo segui ancora lungo un passaggio nascosto e ti ritrovi su una distesa poco lontana dalle scuderie reali. Ma ti fermi di botto perché Jafar si è voltato deciso ad affrontarti.
Dalla manica estrae una boccetta che alza in alto pronunciando contemporaneamente alcune parole nella lingua degli infedeli che abitavano queste terre prima dell'arrivo del Profeta. Poi lascia cadere a terra la boccetta che si infrange davanti ai suoi piedi. Da terra si leva un filo di fumo che prende via via forma. La creatura evocata da Jafar ha lunghi arti che terminano con poderosi artigli. Il corpo riluce come argilla secca alla luce della luna e gli occhi splendono come stelle. Ma la cosa piú bizzarra di questa creatura sono le ali: quasi trasparenti e attraversate da una filigrana d'argento come il corpo di un gigantesco insetto.
"Ti lascio in compagnia del mio demone prediletto" esulta Jafar.
Se possiedi la Sapienza, vai al **126**. Altrimenti, vai al **216**.

340

Ti cali dal parapetto e scendi fino a quando i piedi finalmente toccano l'asta della bandiera. Allarghi le braccia per tenerti in equilibrio e con l'abilità di un vero acrobata arrivi fino alla punta. In quel momento le guardie raggiungono il parapetto. "Non fare pazzie!" grida una di loro. "Non ce la farai mai!"
Forse ha ragione ma non sarà la paura a fermarti. Saresti comunque morto se ti consegnassi a Jafar. Ti lanci nel vuoto e il tempo sembra fermarsi mentre il tetto della caserma sembra irraggiungibile. Ti pare che passi un'eternità prima che di poter afferrare con le dita il bordo del tetto. Con un ultimo agile colpo di reni, ti sollevi e ti metti in salvo.
Le guardie urlano infuriate e cercano di richiamare l'at-

tenzione delle sentinelle che sorvegliano l'ingresso del palazzo. Quando scendi a terra, un soldato corpulento esce dall'interno e ti guarda confuso e sorpreso con una coppa di vino in mano. Nel tempo che gli serve a capire che sei un intruso, tu sei già scomparso nei vicoli della città. Vai al **383**.

341

Non appena arrivi in fondo alla scalinata, la porta della grande sala si spalanca per l'irruzione di una decina di guardie, messe in allarme dal rumore. Jafar si afferra al bordo della balaustra ed è scosso da fremiti di furore. "Taglierò la testa a tutti quelli che si lasceranno scappare quel criminale!"
Le guardie alzano le spade e partono all'attacco. Fai cadere un enorme candelabro per rallentare la corsa dei nemici e intanto ti infili in un corridoio che conduce all'interno del palazzo. Senti le imprecazioni delle guardie che si liberano dell'impiccio del candelabro ma a queste segue subito il rumore frenetico del passo di corsa. Sono già al tuo inseguimento e stanno per raggiungerti.
Svolti ad un angolo ma ti fermi di botto imprecando contro te stesso. Il corridoio termina in un'alcova occupata solo da un contenitore di alabastro. Sei in un vicolo cieco! Se possiedi l'Adattamento o la Fortuna, vai al **465**. Altrimenti, non ti resta che affrontare gli inseguitori e andare al **447**.

342

"Sei proprio sicura che le guardie passino a controllarti regolarmente?"
La donna annuisce. "Una di loro viene a controllare al-

meno una volta all'ora. Se pensi che entrambi possiamo scappare, sarà meglio che escogiti qualcosa d'altro. Non appena si accorgeranno che sono scappata, sono sicura che perquisiranno ogni nave che sta solcando il fiume".
"E allora dobbiamo fare in modo che non notino la tua assenza... almeno fino a domani".
Raccogli i cuscini sparsi all'interno del padiglione e li metti assieme con studiata perizia. La donna ti guarda un po' confusa ma alla fine capisce a cosa stai mirando. Ti fai dare il suo scialle con il quale avvolgi la pila di cuscini e, per completare il trucco, ci aggiungi anche qualche collana di preziosi.
Entrambi osservate compiaciuti l'opera. Chiunque dia un'occhiata veloce oltre la tenda, sarebbe certo di aver visto una figura umana accucciata sopra i cuscini. Vai al **254**.

343

Lanci il mantello addosso al guerriero piú vicino. Mentre questi si dibatte cercando di liberarsi, gli rifili un calcio alle gambe che lo fa cadere a testa in giú. Nell'impatto con la terra, l'elmo suona come un'incudine battuta da un martello. Per il guerriero dev'essere un'esperienza poco piacevole, un po' come infilare la testa sotto una campana che sta suonando. L'uomo si allontana chiudendosi le orecchie con le mani e urlando di dolore.
Gli altri due partono all'attacco. Non appena calpestano il mantello, lo afferri per un lembo mandandoli entrambi a gambe all'aria. Un'occhiata a Yussuf ti fa subito capire che non avrai alcun aiuto da lui. Se ne sta nascosto in fondo alla galleria con gli occhi spalancati e le mani davanti alla bocca. A quanto sembra, stai comunque per avere la meglio sui tre guerrieri anche se combatti solo a mani nude.
E difatti il combattimento presto finisce. Sottrai 2 punti di Energia Vitale... ma se conosci l'Arte della Lotta, non perdi alcun punto. Se sei ancora vivo, vai al **386**.

344

Due uomini si nascondono dietro la porta del bagno turco non appena ti vedono. Noti subito che sono due malfattori. Uno ha le orecchie mozzate, segno che è stato punito per qualche crimine, mentre all'altro manca il naso per lo stesso motivo. I bastoni che portano a tracolla sono un chiaro avvertimento per chiunque intenda disturbarli. L'uomo che ti guida si accorge della tua diffidenza e ti chiede quale sia il problema.
"Pensi davvero che sia cosí idiota da farmi portare in una tana di ladri?" dici. "Ringrazia che non chiamo la milizia cittadina e ti faccia sbattere in prigione!"
Al sentire queste parole, i due malfattori escono dal nascondiglio e avanzano con aria minacciosa verso di te. Decidi per una rapida ritirata in una strada piú sicura. Ti guardi alle spalle e ti accorgi che i due si sono fermati e ti guardano contrariati e delusi ma senza nessuna intenzione di inseguirti. Vai al **301**.

345

La bambina smette di singhiozzare e ti lancia uno sguardo cosí carico di odio che speri solo di non rivederlo mai piú. Mentre arretri provando un po' di vergogna, salta in piedi e si getta dentro la nuvola. Provi a seguirla ma non riesci piú a trovarla. Le guglie della città non sono lontane e perciò dimentichi la bambina e ti dirigi in quella direzione. Vai al **302**.

346

Seguendo la corrente torni al mare aperto. Il cielo è sporcato da nubi scure e le vele subito si gonfiano per l'arrivo di un forte vento. Già si vedono i primi lampi solcare il

cielo come a voler perforare la terra. Le acque si alzano sempre piú intorno al vascello lanciando spruzzi di schiuma fin sulla coperta. Vai al **131**.

347

Il fisico possente dell'indigeno non è una difesa sufficiente per la lama che gli trafigge il cuore. Ma nella fretta di liberarti di lui, ti sei avvicinato troppo dandogli modo di rifilarti un cazzotto in pieno volto. Arretri intontito mentre sputi il sangue che ti cola dal naso fin dentro la bocca. L'indigeno intanto crolla esanime a terra. Sottrai 2 punti di Energia Vitale (ma se disponi dell'Arte della Scherma, perdi solo 1 punto). Se sei ancora vivo, vai al **434**.

348

"Non siete granché come demoni" li provochi mentre i due ti legano.
La madre è riuscita a sentirti. "Non ascoltate le sciocchezze che dice" sbotta. "Questi mortali sono solo dei piccoli vermiciattoli".
"Cosa vorresti dire?" dice però uno dei due ignorando la madre.
Scrolli le spalle con aria indifferente. "Ho visto un bel numero di demoni ben piú forti di voi. Almeno una ventina".
L'altro ti fissa con aria diffidente. "A che gioco stai giocando? Ti mostrerò io se non siamo forti! Ehi, mamma, che ne dici di un buon lesso di carne umana?"
"Ben detto, figlio mio" gracchia la vecchia preparando il pentolone.
"Ah, pensate pure quel che vi pare, se vi fa stare meglio" continui. "Io presto sarò morto e quindi non me ne importa nulla. Dicevo solo che come demoni fate veramente pena. Siete patetici!"
I due mollano la corda. "Mettici alla prova!" dicono all'unisono.
"D'accordo. Che ne dite di una corsa intorno alla colli-

na? Se arrivate prima voi, oltre a vincere avrete un tale appetito, che mi mangerete con ancora piú gusto. Se vinco io, mi lascerete andare".
"Non vincerai mai!" esclamano mentre ti portano fuori dalla capanna accompagnati dallo sguardo infuriato della madre.
"Siamo di ritorno tra un minutino, mamma" dice uno dei due senza osare guardarla negli occhi.
Se hai trascritto la parola d'ordine *Conchiglia*, vai al **10**. Altrimenti, scegli se usare la Sapienza (vai al **56**), l'Astuzia (vai al **469**), l'Agilità (vai al **102**) o, se possiedi un arco, il Tiro con l'Arco (vai al **124**). Se non puoi avvalerti di nessuna di queste possibilità, vai al **147**.

349

Lasci il Cairo e risali a piedi la riva del Nilo. Ben presto i terreni coltivati lasciano il posto ad un territorio selvaggio in cui non arriva nemmeno la legge del Sultano. I coccodrilli sguazzano nell'acqua, avvicinandosi a riva al tuo passaggio. Vedi alcune chiatte che risalgono il fiume ma nessuna si avvicina alla riva. Un viandante solitario da queste parti può rivelarsi facilmente un brigante o uno stregone pazzo e i pochi contadini in cui ti imbatti ti scansano spaventati.
Dall'altra parte del fiume si estende il deserto. Ti inoltri in quella direzione e presto ti senti la pianta del piede dura come cuoio e la lingua ti si attacca al palato, tanta è la sete che hai. Da qualsiasi parte tu guardi, vedi sempre lo stesso orizzonte di luce abbacinante.
Se non possiedi la Sopravvivenza o una borraccia piena d'acqua, sottrai 1 punto di Energia Vitale. (Se usi la borraccia, prendi nota che adesso è vuota.)
Dopo giorni e giorni di marcia solitaria, arrivi ad un'oasi con alte palme. Il paesaggio circostante è cosí incolore che il verde lussureggiante della vegetazione sembra quasi nero. Se vuoi fermarti all'oasi, vai al **473**. Se preferisci proseguire, vai al **15**.

350

I pirati opprimono le rotte commerciali e il mercato presenta poche merci a prezzi salati. Passeggi tra i tappeti su cui sono posate le merci e ti avvicini ad un grassone seduto su un enorme cuscino, circondato da piatti posati su un drappo di seta. "Assaggiate qui le delizie del lontano Oriente!" grida per attirare l'attenzione.
Guardi i piatti pieni di mele dorate. "Dopo un viaggio di settimane se non di mesi, queste mele sembrano ancora fresche" dici.

"Sono frutti magici" replica l'altro. "Ognuna di queste mele ha il potere di cancellare ogni dolore e far svanire ogni ferita come..."
"Come la rugiada dei giardini di Baghdad quando viene l'alba?" chiedi ironicamente.
"Come impronte sulla sabbia quando arriva la marea" replica lui.

"Una magia davvero. E quanto vuoi per i tuoi frutti?"
L'uomo apre e chiude le dita per fare il conto. "Siccome penso che tu sia un pio viandante di buon cuore, ti faccio uno sconto per l'impeto di poesia sulla rugiada e non ti metto nemmeno in conto i rischi che ho corso per trovare queste mele. Facciamo 5 dinari ciascuna".
Cinque dinari... nemmeno fosse un sontuoso banchetto!
Se desideri comprare qualche mela, decidi quante acquistarne e poi sottrai la somma dal denaro che possiedi. Quando hai finito, vai al **467** se hai comprato almeno una mela. Vai invece al **78** se non ne hai comprata nessuna.

351

I pirati stanno per raggiungere la tua nave. Mentre si avvicinano, l'ombra delle vele nere si allunga sulla coperta e solleva un mormorio di paura nell'equipaggio.
La prua nemica collide contro il parapetto aprendo anche uno squarcio nella chiglia. I tuoi marinai sono atterriti ma non ti fai prendere dal panico e batti forte un piede sul tavolato per richiamare l'attenzione. "La nave è perduta ormai. Volete starvene lí come conigli e aspettare che affondi? Se ci tenete alla vita, seguitemi!"
Con un salto superi il parapetto e ti dirigi verso i pirati, mostrando un tale coraggio che subito i tuoi compagni ti imitano. I pirati combattono furiosamente ma sono abituati a colpire all'improvviso nemici inermi e atterriti e non sanno proprio come fronteggiare un manipolo di uomini lanciati all'attacco e pronti a tutto. Non ci vuole molto per costringerli alla difensiva e per avere ben presto ragione di loro.
Se possiedi l'Arte della Scherma e una spada, sottrai 2 punti di Energia Vitale. Altrimenti, se disponi solo dell'Arte della Lotta, sottrai 4 punti. Se non puoi avvalerti nemmeno di questa caratteristica, sottrai 7 punti.
Se sei ancora vivo per assistere alla tua vittoria, vai al **372**.

352

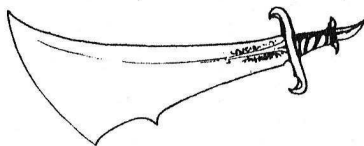
I beduini rispondono alla tua ostinazione, tirando un calcio nel fianco ai cammelli e partendo all'attacco. Se disponi del Tiro con l'Arco e possiedi un arco, vai al **241**. Altrimenti, vai al **264**.

353

Ti infili oltre la tenda e ti ritrovi in un'angusta alcova. Se speravi di trovare qui una via per fuggire, sei capitato male. Senti già i passi del Signore del Deserto risuonare nella grande sala del tesoro accompagnato dal tintinnare inquietante della spada. Ma per qualche strana ragione il Signore del Deserto non cerca nemmeno di inseguirti né vuole venire a prenderti dentro l'alcova.
"Quanto pensi di potere restare là dentro?" chiede beffardo. "Se hai un po' di coraggio, vieni fuori ad affrontarmi!"
Scegli se utilizzare la Destrezza (vai al **439**), l'Astuzia (vai al **395**) o la Magia, se possiedi un anello (vai al **417**). Se non possiedi nessuna di queste caratteristiche, sei costretto ad uscire dal nascondiglio e a combattere. Ma sta a te decidere se farlo armato di spada (vai al **13**) o se combattere a mani nude (vai al **331**).

354

Scopri che la nuvola che credevi di avere visto altro non è che uno sciame di locuste. Gli insetti si spostano a gran velocità ma mostri ai compagni come catturarli lanciando loro addosso coperte, tappeti, sacchi e abiti. Sei baciato dalla fortuna, perché lo sciame ha sollevato la terra in un punto in cui, quando scavi, trovi una traccia d'acqua.
I tuoi compagni di viaggio sono piuttosto disgustati da questo tipo di insetti.
"Sono creature immonde" dice Rahman, lo scriba, guardando il piatto di locuste arrostite che gli porgi. Come tutti, però, di fronte alla fame abbandona ogni preconcetto e si getta sul cibo.

Il giorno seguente riprendi il viaggio rinfrancato nello spirito e nel corpo. "Presto raggiungeremo la costa" dice Hakim. "Poi prenderemo la strada di nord-ovest che porta al Cairo e la fame e la sete saranno solo un brutto ricordo. Il peggio è passato, amico mio!"
"Dovremmo fermarci alla Mecca per ringraziare Dio, padrone" suggerisce uno dei cammellieri.
Hakim gli rifila un'occhiataccia. "Ah, sí... quasi quasi me ne dimenticavo... Ma lo faremo al ritorno. Se arrivo tardi al mercato del Cairo, non riuscirò a vendere il carico e perderò un sacco di soldi".
Se pensi anche tu che la carovana debba sostare alla Mecca, vai al **101**. Se non ti preoccupi affatto di questo genere di cose, vai al **123**.

355

Il genio protesta non poco quando apprende cosa intendi fargli fare. "Costruire una torre in una sola notte?" urla corrucciando le sopracciglia. "Mi attribuisci troppi poteri, caro amico!"
"Mi fido di te" replichi. "La nostra salvezza dipende dai tuoi poteri. Quel nano malefico ci ha ordinato di costruire una torre e se quando si sveglia, non vedrà la torre, temo che ci regalerà una fine a dir poco orribile".
Il genio ci pensa per qualche attimo e infine annuisce. "Realizzerò il tuo desiderio" acconsente, "ma sarà l'ultimo perché in cambio dovrai restituirmi la libertà".
Se accetti lo scambio, vai al **198**. Altrimenti dovrai lasciar stare il genio e affidarti ad un'altra tattica. Puoi tentare di usare l'Astuzia (vai al **333**) o andare ad esplorare la torre (vai al **377**); puoi andartene dall'isola usando la

lampada di Antar se la possiedi (vai al **334**) o attaccare gli uomini squalo (vai al **108**). Se invece decidi di aspettare che il nano si svegli per scoprire cosa intenda fare di te, vai al **397**.

356

Dopo una rapida ispezione, concludi che l'equipaggio della nave è morto repentinamente per qualche causa misteriosa. "All'inizio temevo ci fosse stata un'epidemia a bordo" dice il capitano, "ma non c'è traccia di malattie su quei corpi. È come se si fossero tutti addormentati nello stesso momento per non svegliarsi piú".
La stiva della nave è piena di porcellana e oggetti di vetro. Il capitano pensa già a quanto può rendergli un carico del genere in oriente ma, accorgendosi che l'ora è ormai tarda, rimanda il trasferimento delle merci al giorno dopo e dà ordine di attaccare al traino l'altra nave. "Domani la ispezioneremo a fondo" aggiunge prima di rivolgersi a te. "Questa notte tu resterai sull'altra nave di guardia".
Dagli sguardi degli altri marinai, intuisci che nessuno di loro avrebbe il coraggio di passare un'intera notte a bordo di una nave piena di cadaveri. La cosa lascia un brivido di inquietudine anche dentro di te ma gli ordini sono ordini. Prendi una lanterna e sali a bordo dell'altra nave. Se possiedi la Fortuna, vai al **107**. Altrimenti, se disponi della Destrezza, vai al **130**. In caso contrario, vai al **153**.

357

Gli affondi la spada nel petto fin quando la punta della lama fuoriesce dalla schiena. Il Sultano crolla a terra spargendo sangue tutt'attorno. I tre cavalieri hanno assistito sgomenti alla scena e tutto ciò che possono fare è recuperare il cadavere del loro padrone per gettarlo di traverso sul dorso del cavallo e infine andarsene al ga-

loppo. Pensi che si siano davvero dimenticati per sempre di te ma, quando arrivano al limitare della radura, uno dei tre tira improvvisamente la lancia colpendoti alla spalla. Sottrai 1 punto di Energia Vitale.
Se sei ancora vivo, cerchi di chiudere la ferita mentre i cavalieri scompaiono tra i boschi. Purtroppo non puoi piú fare nulla per i tuoi amici ma almeno li hai vendicati con onore. Mentre ti rimetti in cammino, per terra, mescolato al fango, vedi un gioiello nero. Se vuoi tenerlo, aggiungilo all'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura e poi vai al **177**.

358

Al mattino seguente vi nascondete su un carro trainato dai buoi e riuscite ad uscire indisturbati dalla città. Quando cominciate a spostare i sacchi di grano e con un salto vi mettete a sedere sul carro, il contadino ha lo sguardo davvero sorpreso. Non immaginava certo di trasportare due clandestini, trasandati e scarmigliati come vagabondi. Azenomei continua a guardare la città che si allontana sempre piú e si mette a ridere. "Che possa scomparire devastata dalla peste! Non ci rimetterò mai piú piede, in quella dannata città!" esclama. "Ma tu dove sei diretto, amico?"
"Ho lasciato Baghdad per andare in cerca di fama e di ricchezza" gli spieghi. "Ma sono stato accusato di essere un ladro malfamato e non posseggo piú nemmeno un dinaro".
"E allora meno male che mi hai incontrato perché sono la persona giusta per te" dichiara Azenomei. "Io sto per entrare nel deserto. Devo andare a salvare mia sorella, rapita da un genio che l'ha imprigionata in un palazzo di bronzo. Se vieni con me, posso assicurarti che quanto ad avventure, non avrai proprio da lamentarti!"
Se qualcuno ti avesse raccontato una storia del genere soltanto qualche mese fa, l'avresti preso per un povero pazzo. Ma hai visto con i tuoi stessi occhi che il mondo è

pieno di misteriose e inspiegabili meraviglie e perciò le parole di Azenomei ti suonano plausibili. Tuttavia, per quante bizzarre avventure già ti siano capitate, non hai dimenticato che è bene non farsi prendere da imprudenti entusiasmi. "Un palazzo nel deserto abitato da un genio? Mi pare una faccenda piuttosto pericolosa".
Azenomei sta aspettando che tu ti decida. Se vuoi andare con lui nel deserto, vai al **270**. Se preferisci continuare il viaggio da solo, trascrivi la parola d'ordine *Cappio* e poi vai al **223**.

359

Dal cuore dell'anello esplode uno sbuffo di fumo dal quale prende forma il genio. Librandosi a mezz'aria, si guarda attorno ma alla fine lancia un gemito di spavento. "Azenomei al-Umara!" esclama, voltandosi subito verso di te. "Ma non lo sai che questo è uno dei signori supremi di noi geni. La sua potenza sovrasta di molto la mia. Se mi costringerai a battermi con lui, per me sarà la morte".
"Lo scopo della tua vita è di servirmi!" ribatti istericamente. "Attaccalo senza discutere!"
Trasformatosi in un leone nero dalla folta criniera, il genio si lancia all'attacco di Azenomei. Urla, ruggiti, ossa che si spezzano... sei raggelato dalla paura! Ti accorgi presto che il povero genio aveva ragione. Per Azenomei è un gioco da ragazzi liberarsi di lui. Se vuoi ordinare al genio di ritirarsi per attaccare tu stesso il perfido Azenomei, vai al **112**. Se invece preferisci continuare ad assistere al combattimento per vedere come va a finire, vai al **43**.

360

Ordini alla corda di alzarsi e ti aggrappi alla cima in modo da essere sollevato oltre le nuvole, là dove l'aria è limpida e rarefatta e dove il rokh ha costruito il suo nido. Vai al **325**.

361

Ishak di Mosul è uno dei musicisti prediletti del Califfo. Da quel che sai vive come un recluso in una casa alla periferia della città. Quando arrivi a casa sua, lui gentilmente ti invita alla sua tavola. Per piú di un'ora, Ishak parla degli argomenti piú svariati ma è cosí ossequioso delle leggi dell'ospitalità, che non osa chiederti la ragione della tua visita.

Sei tu alla fine a introdurre l'argomento. "Devo assolutamente vedere il Califfo. È una cosa della massima importanza".

Ishak guarda pensieroso fuori dalla finestra. "Il sole è tramontato ormai e vige il coprifuoco".

Lo raggiungi accanto alla finestra e lo guardi negli occhi. "Ishak, è una cosa davvero importante".

L'uomo cammina avanti e indietro per la stanza ma alla fine prende una decisione. Ti dice di aspettare e poi esce di casa scomparendo tra i vicoli. Qualche tempo dopo la porta si spalanca e nella stanza in cui ti trovi irrompe un drappello di soldati. Ishak resta sull'ingresso e si massaggia i polsi. "Non è stata colpa mia!" si giustifica. "Mi hanno arrestato e costretto a condurli qui".

Se disponi dell'Agilità, vai al **446**. Altrimenti, vieni catturato e trascinato a forza fuori dalla casa (vai al **405**).

362

"L'altro motivo per cui sono contento? È presto detto" prosegue Jafar estraendo un rotolo dalla manica della veste. "Un mio fedele servitore mi ha portato questa mappa. L'ha avuta da un mercante africano e mostra la via da percorrere per arrivare al nido del grande rokh, l'uccello con ali piú lunghe della strada piú lunga della città. Le

uova del rokh sono di puro diamante e mi basterà avere solo qualche piccolo frammento di un uovo per comprare tutta la guardia reale e diventare Califfo".
Gli occhi della schiava si riempiono di meraviglia. "Quando partirete alla ricerca di questo tesoro, signore?" chiede.
Jafar sbotta infastidito. "Partire io? Rischiare la mia vita per arrampicarmi fino al nido del rokh? Non ci penso nemmeno! Assolderò qualcuno perché lo faccia e già i miei agenti stanno perlustrando le taverne piú sordide di ogni città alla ricerca del famoso ladro Shazir".
"Shazir!" esclama la schiava. "Ho sentito delle sue incredibili imprese. È stato lui a rubare lo smeraldo chiamato l'Occhio di Iblis dal tesoro del Sultano di Nishapur..."
Jafar annuisce. "Sí, è stato lui e sarà sempre lui a rubare per me un pezzo dell'uovo del rokh. E ora aiutami a cambiarmi d'abito. Questa veste è elegante ma è piuttosto scomoda". Jafar posa il rotolo su un tavolo e scompare dietro una tenda che conduce ad un'altra stanza. La schiava lo segue immediatamente.
La mappa è sul tavolo e già pensi a cosa fare. Pochi passi soltanto ti separano dalla chiave che ti servirà per ottenere un grande tesoro. Ma se vieni scoperto, verrai decapitato come si fa con tutti i ladri. Se provi ad avvicinarti per guardare meglio la mappa, vai al **184**. Se preferisci andartene subito dal palazzo, vai al **383**.

363

Irrompi in una stanza vuota e ti chiudi la porta alle spalle con uno schianto. Tenti di bloccarla appoggiandovi contro un candelabro ma le guardie già stanno lavorando di spada dall'altro lato. "Buttatela giú!" senti ordinare da Jafar.
La tua debole barricata non resisterà per molto tempo. Ti guardi attorno, il cuore ti pulsa all'impazzata e ti senti come un animale in trappola. La sola via di fuga è un terrazzo ricoperto di edera... da lí al duro pavimento di pie-

tra del cortile del palazzo ci saranno almeno sei metri di altezza.
Senti le spade che fanno a pezzi il legno della porta e le guardie fra poco avranno aperto un varco sufficiente ad entrare. Non c'è piú tempo per pensare. Devi agire! Se disponi della Magia (e possiedi un anello), puoi invocare l'aiuto del tuo genio (vai al **49**). Se salti dal balcone, vai al **72**. Se preferisci tentare di scendere lungo la parete aiutandoti con l'edera, vai al **95**.

364

La donna si spaventa non poco quando vede il genio materializzarsi dal filo di vapore uscito dal tuo anello. Solo lo stupore le impedisce di gridare terrorizzata.
Il genio ascolta il tuo racconto e intanto si carezza le zanne. "Potrei sbranarli uno ad uno e poi gettarli in pasto ai pesci, se solo tu mi consentissi di farlo, signore!" dice infine affacciandosi appena oltre la tenda per osservare le sei guardie.
"Oh, no! Non farlo" implora la donna ritrovando la voce. "Non è colpa loro. Stanno solo eseguendo gli ordini di Jafar".
Il genio ti guarda e tu, convinto dalla sincerità della donna, annuisci. "Pensa a loro ma non voglio vedere nemmeno una goccia di sangue" ordini alla creatura.
Il genio scrolla le spalle e si trasforma in una mosca per volare sopra il punto in cui le guardie stanno giocando a dadi. Senza che nessuno se ne accorga, fa girare i dadi come vuole e poi ronza intorno alle orecchie di una guardia. L'uomo alza lo sguardo per fissare un compagno. "Come sarebbe a dire che ho barato?" sbotta.
"Barato?" replica l'altro. "E chi ha mai detto una sciocchezza del genere?"
"Forse era la tua cattiva coscienza a parlare al posto nostro, Abdul, cane rognoso che non sei altro!" interviene un terzo soldato.
"E tu non vali nemmeno l'escremento di un cammello

malato!" replica Abdul scattando in piedi con il pugno serrato. In pochi secondi l'invisibile opera del genio scatena una rissa furibonda al termine della quale i sei soldati giacciono tramortiti sul tavolato della barca. Vai al **254**.

365

Arrancando lungo la galleria che conduce in superficie, raggiungi Yussuf. Ma, ad un certo punto, dopo aver svoltato ad un angolo del percorso, vi trovate intrappolati in un vicolo cieco. Yussuf va dritto a sbattere contro la parete di roccia. "Fino ad un attimo fa non c'era, ne sono sicuro!" urla disperato.
Un passo soffice ma deciso si avvicina sempre piú. Non hai nemmeno il tempo di voltarti per affrontare gli inseguitori perché qualcosa ti colpisce alle spalle. Ti senti intontito e dolorante e ti pare che la luce svanisca in un alone sempre piú lontano.
Yussuf manda un urlo atterrito quando si accorge di cosa ti è successo. Abbassi gli occhi e mentre l'oscurità comincia ad avvolgerti, ti accorgi che una spada ti ha trafitto da parte a parte il petto e gronda del tuo stesso sangue. La tua avventura finisce qui.

366

Non ti stai affatto sbagliando: il tizio che ti sta conducendo ai bagni pubblici ha davvero le mani sulla tua borsa! Abbassi lo sguardo in tempo per vedere una lama piccola e sottile che incide il cuoio della borsa e la mano del ladro che raccoglie le monete. Il malfattore se la dà subito a gambe nel vicolo. Sei già sul punto di inseguirlo quando vedi due corpulenti furfanti che si affacciano all'ingresso del bagno. Le facce piene di cicatrici la dicono lunga sul fatto che non avranno alcun timore di farti assaggiare i loro bastoni.
Capisci al volo che l'uomo che ti ha condotto fin qui e

poi ti ha derubato doveva essere in combutta con questi due. Ti guardi attorno ma dell'uomo non c'è piú traccia. Infuriato per esserci cascato come un ingenuo, torni alla nave. Cancella tutto il denaro che possiedi dal Foglio d'Avventura e poi vai al **301**.

367

Tua madre una volta ti ha raccontato un'antica storia. Parlava di un marinaio che era stato sollevato dal mare e trasportato in cielo. I suoi poveri compagni finirono tutti in fondo al mare ma lui, grazie al magico potere del fiore che stringeva tra le mani, era in grado di camminare sopra le nuvole. Trovò una città meravigliosa e scintillante e decise di fermarsi tra la gente che là abitava, tra cui trovò persino moglie. Molti anni dopo, quando la nuvola si appoggiò sulla cima di una montagna, ebbe finalmente l'occasione di tornare nel suo mondo. Portò con sé la moglie ma la donna non sopravvisse all'aria densa e pesante della terra e morí poco dopo.
Intuisci che non è proprio il caso di regalare il fiore alla bambina. Aggiungi invece all'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura un fiore di gelsomino e poi vai al **345**.

368

Seguendo il fiume torni al mare aperto. Mentre la nave avanza, il cielo viene oscurato da enormi nubi scure e le vele cominciano a vibrare quando arrivano le prime folate del vento di tempesta. I lampi già solcano il cielo e le onde si alzano fin oltre il parapetto lanciando spruzzi schiumosi fin sulla coperta.
I marinai imprecano e poi iniziano a pregare perché la tempesta se ne vada. Ti volti verso il genio che subito usa i propri poteri per allontanare la tempesta. La vedi chiudersi su se stessa e svanire verso oriente con un bagliore sinistro che solca le nuvole come il fuoco di Iblis il Distruttore. Le onde si alzano ancora violente ma ben pre-

sto anche il mare si cheta. Con un sorriso di compiacimento, il genio torna a trasformarsi in vapore che l'anello risucchia all'istante dentro di sé. Vai al **389**.

369

Ti affidi a spostamenti cosí veloci da prendere di sorpresa i due indigeni. Scansi ogni colpo e noti l'incredulità che si disegna sui loro volti nell'attimo in cui si trafiggono a vicenda senza riuscire a fermarsi. I due piombano a terra con un tonfo ma tu hai già spalancato la porta e corri a liberare il capitano. Vai al **412**.

370

I due sono forti come tori ma puoi contare sul fatto che sono goffi e hanno riflessi lenti. La madre sarà un avversario ben piú temibile perché, secondo la leggenda, può essere ferita solo da un'arma di legno. E come se non bastasse, dovrai essere di una precisione inesorabile al primo colpo. Le storie sui demoni su questo punto concordano tutte: un demone può venire abbattuto con un colpo ma rinasce con forza e poteri ancora maggiori se viene colpito una seconda volta. Vai al **305**.

371

Ti imbatti in un gruppo di marinai appena sbarcati da un vascello da guerra che pattugliava il Mar Rosso e riesci ad impressionarli favorevolmente dimostrando una profonda conoscenza della tattica della guerra in mare. Sono tutti schiavi fedeli del Sultano, allenati a qualsiasi fatica e l'ufficiale arriva persino a dirti che seguirà i tuoi suggerimenti tattici non appena gli si presenterà l'occasione. Qualche giorno dopo, lo ritrovi all'uscita da un bagno pubblico in compagnia di un alto comandante a cui l'ufficiale è ben lieto di presentarti.
Il comandante è un uomo dalla scarsa esperienza pratica e ascolta con grande attenzione i tuoi racconti sulle terre

lontane che hai visitato. Quando parli delle polveri esplosive inventate dai cinesi e del liquido incendiario usato dalla marina bizantina, l'uomo batte le mani per sottolineare l'entusiasmo. "Devi assolutamente raccontare queste cose al Sultano! Sono sicuro che ti ascolterà estasiato!"
"Mi piacerebbe molto poterlo fare" dici annuendo. "Potrei anche spiegargli del piano che io e te abbiamo escogitato per catturare i pirati che infestano il Mar Rosso".
"Cosa? Di quale piano stai parlando?" replica il comandante con aria confusa. "Ah, certo! Il piano che abbiamo pensato assieme... spero di avere contribuito in maniera utile".
"Siete stato insuperabile, signore" dici con un eccesso di cortesia.
Il comandante riesce facilmente ad ottenere che il Sultano ti riceva. Siccome hai fatto credere anche al Sultano che il piano sia stato escogitato da te e dal comandante, quest'ultimo ti ricompensa per la bella figura fatta dinanzi al sovrano regalandoti 50 dinari. Aggiungi la somma al denaro che possiedi e poi vai al **193**.

372

Il capitano toglie al capo dei pirati il gioiello nero che portava appeso al collo e te lo porge. "Questo puoi tenerlo, se vuoi" ti propone. "Tutto quello che abbiamo trovato sulla nave va restituito invece al Sultano".
Quando torni al Cairo, il Sultano non esita a mostrarti la sua gratitudine. "I pirati stavano riducendo la città alla miseria" dice. "Hai salvato tutti noi e questa ricompensa è solo un piccolo simbolo della mia gratitudine. Se mai ti capiterà di tornare in questi luoghi, sappi che al Cairo sarai sempre il benvenuto".
Aggiungi 1000 dinari al denaro che possiedi e il gioiello nero all'elenco degli oggetti, nel caso tu decida di tenerlo. Dopo aver ringraziato il Sultano per tanta generosità, riprendi il cammino. Vai al **349**.

373

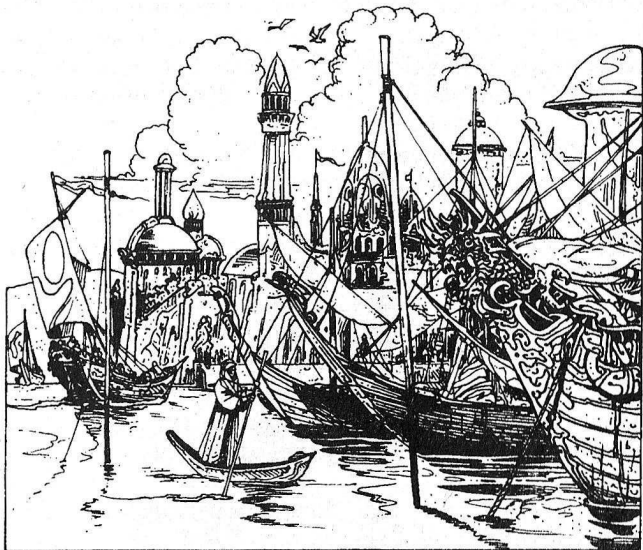
All'alba del giorno seguente, una coltre oscura nasconde all'improvviso il sole. Dopo pochi istanti il vento inizia a ruggire furibondo sollevando colonne di sabbia e cancellando del tutto la luce del giorno. Ti proteggi gli occhi e tieni ben stretta la corda del cammello piú vicino per essere sicuro di non perdere la carovana. Ma poco dopo ti accorgi di avere scelto il cammello che sta proprio in testa alla lunga fila e devi scegliere tu quindi la direzione da prendere.
Se vuoi dirigere verso la tempesta, vai al **36**. Se preferisci svoltare a sinistra, vai all'**82**. Se vuoi dirigere la carovana alla tua destra, vai al **59**.

374

In due passi sei dall'altra parte della stanza ed eviti per un soffio la lama del Signore del Deserto. La spada dell'avversario guizza senza sosta in aria ma, con un ultimo salto, raggiungi finalmente la giara.
Un attimo dopo sopra di te vedi il volto del Signore, segnato da un sorriso beffardo. "Ti sei messo in trappola con le tue mani e hai scelto anche il posto giusto" dice. "Non dovrò nemmeno cercare un posto dove seppellirti!"
Dalle mani del misterioso essere comincia a scendere per magia una sabbia finissima che riempie in pochi istanti tutta la giara e ti soffoca. La tua avventura finisce qui.

375

Salpi da Basra e lasci il fiume dirigendo verso il mare aperto. Quando sei nel Golfo Persico ci vuole ancora una settimana di navigazione per raggiungere lo Stretto di Hormuz e il tempo resta sempre clemente come se tu fossi il personaggio di uno degli idilli narrati dalle antiche saghe.

"Aspetta di vedere quando saremo nell'oceano" sbotta un marinaio. "Allora sí che ci guadagneremo davvero la paga!"

Il porto di Suhar si trova ad un giorno di navigazione e il vascello dovrà fermarsi per raccogliere le provviste necessarie alla lunga traversata. Hai perciò l'opportunità di passeggiare per il mercato ed esaminare le merci in vendita. Puoi acquistare, sempre che tu abbia il denaro sufficiente, uno o piú dei seguenti oggetti:

Borraccia piena d'acqua	1 dinaro
Specchio	20 dinari
Fischietto	3 dinari
Guanti	5 dinari
Falco	20 dinari

Quando hai fatto gli acquisti che ritieni opportuni, torni al porto per risalire sul vascello. Se possiedi un gioiello nero, vai al **279**. Altrimenti, vai al **301**.

376

Continui ad avanzare, barcollando per la fame e la sete che ti tormentano senza sosta. Ma nemmeno quando dormi puoi stare tranquillo. Il tuo sonno è tormentato da incubi e deliri e devi sottrarre 2 punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, cadi in ginocchio in segno di ringraziamento, quando in lontananza scorgi finalmente le mure e le torri di una città.
"È la Mecca!" esulta Rahman, lo scriba che si occupa dei conti di Hakim. "Sia ringraziato Dio misericordioso! Toglietevi tutti gli abiti che indossate e preparatevi degnamente per entrare nella città santa. Dobbiamo andare a ringraziare Dio per averci guidato fin qui sani e salvi".
"Non se ne parla nemmeno!" interviene Hakim. "Ci fermeremo quel tanto che serve per rifornirci d'acqua e se qualcuno di voi ha intenzione di fermarsi a pregare, sappia che poi se ne tornerà a casa per conto suo. Io devo portare queste merci al Cairo in tempo per il mercato e non posso permettermi di stare qui a far vacanza per chissà quanti giorni!"
Se pensi di dovere entrare alla Mecca per andare a pregare, vai al **101**. Se sei d'accordo con Hakim, vai al **123**.

377

Ti avvicini alla torre e ci cammini attorno. Non vedi alcuna entrata ma quando alzi lo sguardo vedi il parapetto che delimita il tetto. Le pareti sono però cosí lisce da non offrire alcun appiglio. Per quel che vedi, nemmeno una lucertola riuscirebbe a risalirle.
Se disponi dell'Agilità, vai al **221**. Altrimenti, se possiedi un falco, vai al **244**. In caso contrario, torna al **311** e scegli un altro paragrafo.

378

Si raccontano strane storie sul Sultano di Nishapur. Si dice che sia uno stregone e che abbia annegato il fratello in un

barile pieno di colore nero per poi usare la sua pelle come fodero per la spada. Per apprendere incantesimi in grado di sottomettere al proprio volere persino gli angeli, si calò in un sonno profondo e chiamò a sé un messaggero che armato di un pugnale d'argento gli cavò un occhio. Il messaggero, un angelo forse, portò l'occhio fino al cielo per fargli vedere le meraviglie che nessun occhio umano potrà mai vedere. Quando l'occhio fu rimesso al suo posto, il Sultano si svegliò forte della conoscenza dei segreti piú antichi e nascosti. Lo sguardo di quell'occhio è diventato cosí spaventoso da uccidere chiunque l'osservi. Da quel giorno il Sultano si copre il volto con una maschera e acceca le donne che accoglie nel suo harem. Vai al **398**.

379

"La pace sia con voi, Re dei Re" dici inchinandoti con deferenza. "Il vostro sguardo acuto ha visto la verità: la buona sorte mi ha abbandonato a causa della maledizione di un genio malefico e potente. È questo il motivo per cui ora mi trovo qui, oppresso dal terrore e circondato dai cadaveri dei miei amici piú cari. C'è un modo soltanto per cancellare la maledizione..."
"E quale sarebbe?" chiede il Sultano, tanto incuriosito da chinarsi verso di te.
"Devo morire in modo che la maledizione esca da me per ghermire colui che mi ucciderà". A questo punto ti volti verso i cavalieri e ti lasci cadere sulle ginocchia. "Non voglio alcuna pietà! Uccidetemi, vi imploro!"
I tre si guardano l'un l'altro incerti su come comportarsi. "Questo miserabile forse dice la verità, mio signore" dicono al Sultano.
La maschera cela per qualche istante i pensieri del Sultano ma poco dopo la decisione è presa. "Soltanto Dio conosce l'essenza di tutte le cose. Andiamo via di qua e lasciamo quest'uomo al suo destino".
I quattro si allontanano al galoppo lasciandoti solo in mezzo alla radura cosparsa di cadaveri. Vai al **177**.

380

Azenomei è davvero un ragazzo di parola come dice di essere. Dopo essere salito fino alla grata e dopo averla aperta, ti lancia subito le babbucce perché tu lo raggiunga fuori dalla cella. Guardi nella fetida fossa in cui sei rimasto imprigionato per un'intera settimana e non riesci a trattenere un'esclamazione di disgusto. "Se restavo qui, tra un po' di me trovavano solo un mucchietto di ossa!" dici al compagno.
Azenomei ti consola con una pacca sulla schiena. "Non ci pensare piú. Siamo liberi adesso!" Vai al **358**.

381

La nota squillante della tromba si spande nell'aria e ad un certo punto le mura del palazzo cominciano davvero a tremare. Ti pare che la pressione spaventosa del suono quasi voglia liberare davanti a sé ogni ostacolo che possa fermarlo. Dopo un attimo i grandi blocchi che formano il soffitto cominciano a sbriciolarsi fino a che l'intero palazzo crolla su se stesso.
Sottrai 4 punti di Energia Vitale ma, se possiedi la Fortuna, per puro miracolo ti ritrovi illeso tra cumuli di macerie. Ti fai strada tra i blocchi di bronzo pensando che Azenomei è scomparso nel nulla... forse è rimasto sepolto sotto le rovine del suo poderoso palazzo. Vai al **66**.

382

Non esiste marinaio a Suhar che conosca piú storie fantastiche di te, né a Basra si troverebbe un cantastorie in grado di narrare racconti meravigliosi come i tuoi e non c'è mendicante di Baghdad che possa competere con te quanto a frottole cosí perfette da sembrare vere! In pochi minuti la coda del gatto si allunga talmente da arrivare ben oltre le nuvole. Aggiungi un ultimo paio di balle, tanto per essere sicuro di riuscire a fare ciò che ti sei prefisso,

e poi ti arrampichi sulla coda e raggiungi la cima del pinnacolo. Vai al **325**.

383

Di gran fretta esci dal palazzo e ti allontani infilandoti nei vicoli piú angusti e oscuri. Il cuore ti batte all'impazzata al pensiero di quello che hai appena fatto... eppure hai l'amaro in bocca per non avere ottenuto nulla pur avendo rischiato cosí tanto. Jafar è ancora libero di opprimere la città con la sua malvagità e anche il torto che ti ha fatto è rimasto impunito. Sai bene che non basta una notte per riparare a tutte le ingiustizie e intuisci che per prima cosa dovrai cercare fortuna. Quando sarai ricco, allora sí che il Califfo non rifiuterà di riceverti e potrai finalmente raccontargli ogni cosa. Ma come farai ad ottenere fama e ricchezza? Pensi di unirti ad una carovana di mercanti (vai al **183**) o preferisci viaggiare per mare e salpare alla ricerca di terre sconosciute, come fece un tempo Sinbad il marinaio (vai al **160**)?

384

Aggiungi la spada ingioiellata all'elenco degli oggetti in tuo possesso. Sollevi subito la pesante arma per parare il primo attacco di Masrur. La lama della scimitarra si abbatte su di te con tale forza che senti l'elsa della spada vibrarti tra le mani e provocarti una fitta dolorosa per tutto il braccio. La forza poderosa di Masrur ha buon gioco su di te e un altro colpo apre una stretta ma profonda ferita sulla tua fronte. Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Il gigante avanza di nuovo ma questa volta con un salto all'indietro cerchi di sottrarti all'attacco sfruttando la tua agilità.
"Sei fortunato, piccoletto, perché sto cercando di non danneggiare la spada del mio padrone" ti avverte Masrur muovendosi in cerchio attorno a te. "Se cosí non fosse, ti avrei già fatto a pezzi".

Con la coda dell'occhio vedi una figura vestita di un lungo abito di seta entrare nella stanza. È il malvagio visir, Jafar. "Stai diventando vecchio, Masrur" lo sbeffeggia. "Un tempo non perdevi nemmeno una goccia di sudore per liberarti di un moscerino come quello".
Se cerchi di scappare, vai al **404**. Se preferisci continuare a combattere, vai al **427**. Se lasci cadere la spada e ti arrendi, vai al **2**.

385

Ti cambi gli abiti e ti senti proprio ridicolo con tutti quei veli di seta frusciante addosso. La donna esce dal padiglione e si avvicina al parapetto. "Dato che mi hai aiutato, il meno che possa fare è ricompensarti in qualche modo" sussurra. "Vedi quel tappeto da preghiera? È un tappeto molto particolare: se lo srotoli e lo lasci cadere, si posa a terra indicando sempre la Mecca. È tuo e che Dio possa accompagnarti sempre".
La donna si cala in acqua e se ne va a nuoto. Dopo un'ora o poco piú, una delle guardie fa un giro di ispezione e si affaccia oltre la tenda, senza però notare nulla di strano. Ti concedi un po' di riposo ma alle prime luci dell'alba vieni svegliato da grida allarmate.
"Dov'è Sabira?" senti dire da un soldato. "E tu chi sei?" Decidi di non rivelare il tuo ruolo nella fuga della donna. "Sono salito sulla nave ma voi stavate giocando a dadi e qui non c'era nessuna donna. Ho visto tutti questi veli e tanto per passare il tempo mi sono divertito ad indossarli. Ma la lunga nuotata deve avermi stancato piú di quel che pensavo perché mi sono addormentato senza nemmeno accorgermene".
I soldati cominciano a lamentarsi e a strapparsi i capelli, pensando già alla tremenda punizione che verrà loro inflitta, e si dimenticano di te. Non ti resta che tuffarti e tornare a nuoto alla tua nave. Prendi nota sul Foglio d'Avventura che ora possiedi un costume da odalisca e un tappeto da preghiera e poi vai al **375**.

386

I guerrieri giacciono immobili nella polvere. Puoi finalmente abbassare i pugni ancora chiusi e cosparsi di graffi e tornare con un sospiro di sollievo da Yussuf. Quando lo aiuti a rialzarsi, trema ancora tutto dalla paura. "Mi dispiace davvero di non esserti stato di alcun aiuto" balbetta senza avere il coraggio di guardarti negli occhi.
"Dio non concede in eguale misura il coraggio agli uomini" lo consoli posandogli una mano sulla spalla. "Hai altre qualità di cui puoi andare orgoglioso, amico mio... il buon umore, la lealtà e l'amore per le cose belle e buone".
L'amico annuisce e poi guarda verso il fondo della galleria. "Sei sicuro di averli davvero sconfitti?"
La candela manda una luce molto debole ma quando torni al punto in cui si è svolto il combattimento, riesci a vedere bene che i corpi dei guerrieri sono scomparsi. La tua reazione assomiglia a quella di un gatto spaventato: ti guardi attorno e ti aspetti che da un momento all'altro dall'oscurità esca qualcuno o qualcosa. Yussuf ti indica il dipinto sulla parete della galleria. "Guarda: è cambiato!"
Ha ragione. I guerrieri raffigurati nel dipinto ora giacciono a terra sconfitti e sovrastati dalla figura di un eroe vestito con abiti moderni intento a rompere i falsi idoli.
Yussuf si avvicina per guardare meglio e resta a bocca aperta. "Ma questo volto... assomiglia al tuo!" balbetta dopo qualche attimo.
Vai a verificare ma ti accorgi che i secoli hanno irrimediabilmente sbiadito i colori del dipinto, rendendo incerta l'immagine. "Ma no" ribatti. "È impossibile".
Vai al **52**.

387

Quando arrivi davanti al bagno pubblico, l'uomo arretra e ti fa un gesto cortese come a dirti di entrare per primo. Passi la porta e nell'aria fresca e buia non riesci piú a distinguere nulla di quello che ti circonda. Avverti un mo-

vimento accanto a te ma, prima che tu possa reagire, vieni colpito pesantemente alla testa e piombi in un'oscurità ancora piú profonda.
Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, vai al **432**.

388

Nell'attimo stesso in cui la bambina prende il fiore dalle tue dita, la nuvola perde la sua solida consistenza. Lanci un urlo disperato e mentre inizi a precipitare, la bambina ti saluta con la manina ridacchiando crudele. Per un istante breve come un battito di cuore, resti come sospeso nell'aria lattiginosa della nuvola e poi precipiti, atterrando con inaudita violenza sulla superficie dell'acqua. Sottrai 6 punti di Energia Vitale e, se sei ancora vivo, vai al **280**.

389

Un vento favorevole ti conduce in salvo nel porto di Zeila. Saluti i compagni di viaggio, perché la nave riprende subito il mare per tornare a Basra ma tu intendi fermarti per cercare fortuna in questi luoghi.
Intorno al porto numerosi carretti sono pieni delle merci piú disparate. Sono pronti a raggiungere la piazza del mercato e sai che il momento è propizio per ottenere le stesse merci a prezzi piú bassi. Una rapida rassegna ti consente di selezionare i seguenti oggetti:

Borraccia piena d'acqua	1 dinaro
Antidoto	60 dinari
Spada	15 dinari
Velo	2 dinari
Candela	3 dinari

Prendi nota sul Foglio d'Avventura degli oggetti che intendi acquistare e ricorda di sottrarre dal totale il denaro che spendi. Quando hai finito vai al **149**.

390

Jumail comincia a tremare di paura ma riesce a controllarsi quel tanto che basta per afferrare un badile e agitarlo contro i due indigeni. I colpi hanno scarso effetto ma servono soprattutto a distrarre i due per darti l'opportunità di agire.
Il combattimento è breve e silenzioso. Sottrai 2 punti di Energia Vitale se disponi dell'Arte della Scherma (e possiedi una spada) o se conosci l'Arte della Lotta; in caso contrario sottrai 4 punti. Se sei ancora vivo, osservi Jumail che corre a colpire ancora una volta i corpi dei due nemici per assicurarsi che non rinvengano. Nulla piú vi impedisce di liberare il capitano. Vai al **412**.

391

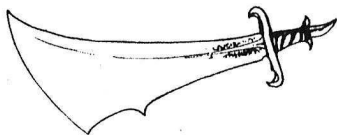
La tua arma ha lo stesso effetto di un innocuo filo d'erba. La vecchia solleva un braccio e con una risata beffarda e stridula risponde all'attacco, conficcandoti l'accetta nel cranio. Negli ultimi istanti che ti restano, il mondo si tramuta in una cortina oscura dai riflessi di sangue. La tua avventura è finita.

392

Uno dei consiglieri del Sultano, un uomo ricco di nome Nizam, è famoso per la sua modestia e generosità. Ti apposti nei pressi della moschea e quando è l'ora delle preghiere della sera, metti in atto il tuo piano. Riempi d'acqua un bacile e cominci a lavare i piedi dei fedeli prima che questi inizino a salire i gradini della moschea. Nizam si ferma davanti a te ma, invece di lavare i suoi piedi, dedichi la tua attenzione a un pover'uomo dai piedi sporchi come il pelo di un cammello.
"Perché lavi i suoi piedi prima dei miei?" chiede Nizam. "Non sai forse che io sono uno dei piú intimi amici del Sultano?"
Con la coda dell'occhio riesci a vedere che l'uomo sorri-

de debolmente, la qual cosa è un segno incoraggiante che tutto sta andando come previsto. "Dio non giudica gli uomini dai piedi ed è sordo alle preghiere di questo pover'uomo come alle tue. E anche se l'orecchio del Sultano ascolta con attenzione le tue parole, non essere cosí stolto da pensare che ciò ti renda migliore dei tuoi simili". Nizam resta a bocca aperta di fronte alla tua risposta ma alla fine ridacchia divertito. "Non ho mai visto tanta insolenza in una stessa persona. Tu sí che hai carattere! Ti prego di volere accettare l'invito a cenare alla mia tavola".

Quella sera stessa, dopo una lunga serie di partite a scacchi, riesci ad entrare in simpatica amicizia con Nizam. Quando stai per lasciare la sua casa, accenni con fare casuale che hai un piano per liberare il Mar Rosso dai pirati che l'infestano. "Certo sarebbe meglio che il Sultano ascoltasse con le sue orecchie tutti i dettagli" suggerisci, "ma purtroppo un comune suddito come me non può certo aspirare a tanto".

"Che sciocchezza!" sbotta Nizam. "Proprio tu dici cose simili? Tu hai escogitato il piano e io non sarò certo cosí disonesto da appropriarmene. Domani ti condurrò io stesso a palazzo per presentarti al Sultano, cosí potrai esporre il piano di persona". Vai al **193**.

393

Forte di una grande intuizione e di una lunga esperienza, determini la rotta che i pirati seguivano l'ultima volta in cui sono stati avvistati. "Ma non può essere cosí semplice!" sbotta il primo ufficiale.

Scuoti la testa. "E invece sí. Come sai, nessun vascello è mai stato in grado di rintracciarli e i pirati sono cosí sicu-

ri di essere imprendibili che sembrano svanire nel nulla. Non pensano nemmeno che qualcuno osi inseguirli".
Al tramonto scorgete il profilo di alti picchi che scendono a strapiombo sul mare. Sul fianco di una montagna, sono stati scavati nella roccia due enormi colossi con teste di leone, posti a guardia di una gigantesca lastra di pietra. "Potrebbe essere l'ingresso" dice il primo ufficiale. "Ma non capisco proprio come possiamo aprirlo".
Se disponi della Sapienza o hai trascritto la parola d'ordine *Sesamo*, vai al **437**. Altrimenti, se possiedi la tromba di Gerico, vai al **457**. Se invece possiedi sia la Magia che un anello, vai al **440**. In caso contrario, vai al **415**.

394

"E perché mai dovremmo pagare un pedaggio?" replichi con tono di sfida. "Il deserto non conosce padroni!"
Il capo dei beduini disegna un lungo arco in aria con la punta della lancia. "Questi cieli sono il nostro tetto. La sabbia è il tappeto delle nostre case. Le rocce ci fanno da cuscino. Capisci adesso perché devi pagare?"
"Ci considerate forse vostri nemici?" insisti. "Vi abbiamo fatto in qualche modo del male?" Ma il capo non sembra avere una risposta pronta alle tue parole. "No, non siamo vostri nemici e non vi abbiamo fatto alcun male" prosegui. "Perché se l'avessimo fatto, ci avreste già uccisi tutti, come l'onore vi impone".
"E quindi? Dove vorresti arrivare?" mormora il beduino.
"Tu stesso hai detto che il deserto è la tua casa. Se non siamo vostri nemici, allora siamo vostri ospiti e la legge dell'ospitalità proibisce di approfittare dell'ospite per trarne un guadagno".
Per alcuni secondi nessuno parla o si muove ma alla fine i beduini smontano dai cammelli e si mettono a sedere. Il capo resta imperturbabile e smonta per ultimo. "Hai parlato bene" replica. "E mi hai convinto. Sono cosí imbarazzato che ucciderò il mio cammello in tuo onore. Pren-

dete pure dalle nostre ghirbe tutta l'acqua di cui avete bisogno".
L'acqua dei beduini ha un sapore orribile ma non ti lamenti. Dopo aver passato qualche ora in loro compagnia, come esige la cortesia, ti scusi per il disturbo arrecato e, dopo i saluti di rito, riprendi la marcia verso ovest. Vai al **218**.

395

Fingi di essere cosí spaventato da parlare da solo. "O misera sorte, un povero schiavo come me tormentato ingiustamente dal destino! Che Dio maledica il mio padrone per avermi mandato qui a distrarre uno spirito cosí potente in modo da consentirgli di fuggire!"
"Cosa stai dicendo?" chiede incuriosito il Signore del Deserto, avvicinando l'orecchio alla tenda.
"Io sono il servitore fedele del Difensore della Fede, di Harun al-Rashid, Califfo di tutto il mondo civilizzato" rispondi con tono orgoglioso. "I grandi saggi che lo assistono gli hanno spiegato come ingannare un dio dei tempi antichi e hanno usato me, un povero e umile schiavo, come esca da dare in pasto alla crudeltà di questo dio vecchio e debole".
"Vecchio io?" ruggisce. "Farò cadere il cielo stesso sopra di loro per questo affronto! Esci e vieni con me!" Ma tu esiti ancora. "Di cosa hai paura?" aggiunge. "Non mi interessa la tua vita. Cosa vuoi che conti un miserabile schiavo di fronte alla possibilità di affrontare finalmente Harun e i suoi consiglieri?"
L'uomo alza le mani e fa scendere su di te una pioggia d'oro. "Torna alla luce del sole, schiavo" ti ordina. "E quando vedrai Harun al-Rashid, digli che questa è solo una parte minuscola del tesoro che hai trovato nascosto nelle viscere della terra. Sarà l'avidità a condurlo qui da me!"
Il Signore del Deserto spalanca la porta di ferro e ti fa cenno di uscire. Aggiungi 60 dinari al denaro che possiedi e poi vai al **459**.

396

Scatti in piedi e salti oltre la lancia del soldato per atterrare proprio alle spalle del Sultano. Gli altri soldati pensano che tu sia un assassino e due di loro già tentano di colpirti con la spada ma il panico li rende goffi come elefanti. Scansi facilmente l'attacco e con un salto ti porti davanti al Sultano e afferri le briglie del cavallo costringendolo a fermarsi.
I soldati ti circondano furibondi mentre il Sultano ti guarda dall'alto in basso ma sembra piú sorpreso che spaventato. "Sono sempre stato bravo a leggere l'animo degli uomini dentro i loro occhi" dice alzando una mano per fermare i soldati. "E se nemmeno questa volta ho sbagliato, tu non hai intenzioni malevole verso di me. Dunque perché rischi la tua vita per sbarrarmi il cammino?"
"Signore, esiste forse altro modo per un umile uomo come me per riuscire a parlarvi? Oso disturbarvi solo perché ho un piano per catturare i pirati del Mar Rosso".
Il Sultano annuisce. "Ascolterò con attenzione le tue parole". Vai al **193**.

397

Resti sveglio tutta la notte assieme ai compagni e siete tutti troppo spaventati per parlare. Nessuno osa nemmeno immaginare come reagirà il nano quando si sveglierà.
All'alba, quando il cielo d'oriente si inonda di luce dorata, uno degli uomini squalo sfiora il braccio del padrone. Il nano sbadiglia assonnato e poi con gesti misurati si mette a sedere e si stiracchia sfregandosi gli occhi. "Non vedo la torre!" esclama infuriato. "Non avete spostato nemmeno una pietra. Non ditemi che vi siete addormentati invece di fare quello che avevo ordinato!"
"Nano malefico" ruggisce il capitano sguainando la spada e lasciando che l'ira cancellasse ogni paura. "Lasciaci partire o, per quanto è vero Dio, ti mozzo la testa!"
Il nano fa una lieve smorfia di annoiato disgusto e poi sussurra una formula magica. Una strana sensazione ti

corre per il corpo nell'attimo in cui la magia prende vita. Se possiedi un gioiello nero, vai al **419**. Altrimenti, non puoi fare nulla per impedire che la magia del nano ti trasformi in un pesce che, abbandonato sulla spiaggia, morirà presto soffocato dalla mancanza dell'acqua. Stai per diventare la gustosa colazione del nano malvagio e la tua avventura finisce qui.

398

Il Sultano fa schioccare la lingua e per quanto debole sia il rumore, i cavalieri odono il segnale e danno inizio alla carneficina. Cavalcando all'impazzata, si lanciano in mezzo alla carovana e a forza di fendenti e stoccate uccidono chiunque trovino sulla loro strada. Abdullah cerca di sguainare la sua spada ma viene decapitato davanti ai tuoi occhi.
Per qualche strana ragione, finora sei rimasto illeso. Se resti dove sei e vuoi combattere, vai al **17**. Se pensi sia meglio scappare lungo il sentiero tra i boschi, vai al **40**.

399

Il capitano ti dà il benvenuto a bordo della sua nave. "Siamo diretti a Basra" ti spiega. "Il viaggio durerà poco meno di un mese. Ma tu da quale parte del mondo provieni?"
"Vengo da Baghdad" rispondi, "e sono partito alla ricerca di fama e di ricchezze".
L'uomo si mette a ridere. "Be', dubito che ne troverai sulla mia nave. L'ultimo viaggio da cui sono appena tornato mi ha portato piú guai che guadagni!"
Il viaggio inizia bene ma, a due giorni di distanza dalla costa, improvvisamente da settentrione si leva un vento gelido. "Sarà una traversata perigliosa" prevede il capitano. "Tenetevi saldi perché fra poco si balla!" Vai al **131**.

La carovana del mercante abbandona la città per cominciare la traversata del deserto. I cammelli avanzano con la loro andatura tranquilla, indifferenti alle incitazioni di fretta dei cammellieri. Segui la carovana calpestando sabbie color del sangue e traversando dune che il vento rende simili a pelle di serpente. L'aria è bollente e secca.
Dopo molti giorni di viaggio, scorgi in lontananza un gruppo di tende ammassate sotto un'enorme duna di sabbia. I beduini escono dalle tende e vengono a salutarvi tentando di nascondere la vergogna che provano per le capre smagrite e spelacchiate che circolano nel campo.
"Salute a voi, amici. Purtroppo non abbiamo molto da offrirvi in segno di ospitalità" si scusa il capo della tribú. "Ma vi prego di accettare questo pane e lo stufato di radici che stavo per consumare con la mia famiglia".

Se accetti, significa che i beduini resteranno senza cibo. Se disponi della Sopravvivenza, vai al **104**. Altrimenti,

decidi se accettare il cibo che il beduino ti ha messo davanti (vai al **127**) o se insistere perché lo consumino loro stessi (vai al **171**).

401

Azenomei ti passa il mazzo di chiavi. Non appena indossi le babbucce, ti alzi da terra, ti libri fino alla grata e non hai difficoltà ad aprire la serratura con una delle chiavi. Affacciato sul bordo della fossa, ti concedi una boccata d'aria fresca... la prima dopo una settimana di prigionia. "Spicciati!" ti avverte Azenomei ancora imprigionato nella cella. "Buttami le babbucce!"
Se fai come ti chiede, vai al **358**. Se decidi di lasciarlo in prigione, vai al **422**.

402

La risata di Azenomei risuona simile all'ululato del vento del deserto. Armato di spada, il genio si lancia all'attacco rispondendo colpo su colpo fino a quando il liquido nero che gli scorre nelle vene si mescola al rosso del tuo sangue. Ti senti indebolire sempre piú ma nulla può fermarti e sei deciso a combattere fino alla morte.
Se conosci l'Arte della Scherma e possiedi una spada, sottrai 3 punti di Energia Vitale. Altrimenti, se disponi dell'Arte della Lotta, sottrai 6 punti. Se sei ancora vivo, vai all'**89**. Se non possiedi nessuna caratteristica utile in combattimento, la lama di Azenomei ti trafigge il cuore e la tua avventura finisce qui.

403

Torni nella sala del trono ma trovi solo pianto e disperazione. Le mogli del Califfo singhiozzano accanto al corpo del sovrano. Persino di fronte alla sconfitta Jafar è riuscito a compiere l'ultimo atto del suo piano traditore e ha ucciso il Califfo con il pugnale intriso di veleno.
La corte reale piomba nel caos. Nessuno sa piú a chi ub-

bidire e, in situazioni come queste, il popolo cerca subito un capro espiatorio. Non è il caso che tu resti qui ad attendere una ricompensa che forse non arriverà mai. Ti confondi alla folla che circola per il palazzo, ti riprendi il cavallo che hai giustamente meritato e lasci Baghdad la sera stessa. Il mondo è pieno di nuove avventure... devi solo andare a cercarle!

404

Ti guardi attorno e Masrur con un grido di battaglia parte all'attacco, alzando la spada con entrambe le mani per colpirti in maniera letale. Se disponi dell'Agilità, vai al **70**. Se hai a disposizione la Fortuna, vai al **116**. Se possiedi un falco e vuoi farne uso, vai al **139**. Altrimenti, vai al **161**.

405

Vieni gettato in prigione e per te questa volta non ci sarà scampo. Già qualcuno sta affilando gli strumenti di tortura e domani all'alba verrai impalato. I tuoi moniti contro Jafar suoneranno solo come l'ultimo patetico tentativo di un criminale incallito per salvarsi la vita.

406

Ti lanci oltre il parapetto e dal loro punto di osservazione, le guardie possono solo pensare che tu ti sia lanciato nel vuoto. Li senti mandare esclamazioni di orrore ma subito dopo li senti correre verso il limite del tetto per guardare in basso.
In realtà sei appeso al gonfalone e con grande agilità salti sul balcone sottostante e ti metti in salvo, nascondendoti sotto un pergolato dal fitto fogliame. Un attimo dopo, oltre il parapetto, si affacciano volti attoniti e increduli. "Quell'idiota si è buttato giú davvero... doveva essere proprio pazzo" commenta una guardia.
"Non doveva essere poi tanto pazzo" interviene un com-

pagno. "Ha preferito una morte veloce alle interminabili torture che gli avrebbe inflitto il Califfo".
Il capitano cerca di scrutare nell'oscurità. "Eppure non vedo il corpo" mormora con voce già venata dal dubbio. "Voi due! Andate a controllare e assicuratevi che sia morto".
Non c'è tempo da perdere. Quando non troveranno alcun cadavere, inizieranno a perlustrare il palazzo alla tua ricerca. Ma in quel momento tu sarai già lontano. Passi la porta del balcone, rubi un mantello di broccato e senza farti troppo notare esci dal cancello principale senza che le sentinelle si avvedano di nulla. Aggiungi il mantello all'elenco degli oggetti in tuo possesso e poi vai al **383**.

407

La parete è piena di spuntoni e ciuffi d'erba e la risalita è perciò piuttosto agevole. Yussuf ti segue sbottando e imprecando di tanto in tanto, quando l'affanno glielo consente. Pensa che tu sia un folle ma non ha nessuna intenzione di lasciarti solo di fronte al pericolo.
Raggiungi un ciglio e noti una piccola caverna, all'interno della quale un vecchio siede accanto ad un bacile colmo di carboni ardenti. Quando si accorge di te, l'uomo sorride ma il suo volto è segnato da una luce inquietante. "La pace sia con voi, fratelli" vi saluta.
Vuoi rispondere al saluto (vai al **429**) o preferisci chiedere all'uomo cosa faccia in quello strano luogo (vai al **448**)?

408

Torni sui tuoi passi mentre la candela si consuma in fretta. Quando la luce è ormai ridotta ad un tremulo bagliore e sei sul punto di abbandonare ogni speranza, Yussuf manda un grido di gioia. "Il cielo!" esulta, prendendoti per il braccio e trascinandoti via. "Siamo fuori, finalmente!"

Quando esci dal passaggio, ti ritrovi su un ciglio dal quale si domina il fiume. Non indugi oltre e torni subito alla nave. Eri convinto di aver vagato nel labirinto sotterraneo per molte ore e perciò sei ben sorpreso di scoprire che nessuno a bordo aveva notato la tua assenza. A cena racconti a tutti quello che ti è successo ma il capitano commenta il racconto con una sonora risata. "Secondo me vi siete addormentati e tutte queste sciocchezze le avete soltanto sognate!"
Ma l'equipaggio non è dello stesso avviso. Dal modo in cui ti guardano, capisci che i marinai credono alle tue parole. Vai al **375**.

409

Salpi non appena arriva l'alba, passando sotto il gigantesco arco che delimita il porto per raggiungere il mare aperto. La luce del sole allunga strisce dorate sull'azzurra superficie dell'oceano.
Per una settimana continui a navigare con la costa in vista e vedi passare davanti a te molti villaggi di pescatori. I gabbiani lanciano i loro striduli versi e volano in circolo sopra la nave, attratti dalla prospettiva degli avanzi di cibo gettati in mare. Ogni giorno che passa riesci a distinguere il lento e graduale passaggio dalla tetra boscaglia verde scuro di Hadramaut ai picchi color ocra dell'Arabia sud-occidentale. Aggiungi 1 punto di Energia Vitale nel caso tu ne abbia già perso qualcuno.
Quando arrivi al porto di Raysut, vieni a sapere che il Mar Rosso è infestato dai pirati. "Attaccano senza alcun preavviso con vascelli dalle vele nere" ti racconta un vecchio marinaio che ti aiuta a caricare le provviste.
"Perché il Sultano del Cairo non manda le sue navi da guerra contro i pirati?" chiede il capitano.
"Dopo ogni scorreria quei furfanti svaniscono nel nulla come la rugiada nei giardini di Baghdad quando arriva l'alba" spiega un altro marinaio che sostiene di averli visti. "Un minuto prima davanti a noi non c'era che il mare

e poi all'improvviso ti trovi di fronte la loro nave. Io solo sono riuscito a sfuggire alla morte per raccontare quel che ho visto".
"E come hai fatto a salvarti?" chiede un uomo dell'equipaggio.
"Oh, questa è una storia lunga..." inizia a raccontare.
Se resti ad ascoltare la storia, vai al **453**. Se preferisci fare qualche acquisto al mercato, vai al **350**.

410

Scappi dalla città cercando di chiuderti le orecchie con le mani per non sentire il tremendo frastuono del combattimento e torni subito alla nave per raccontare ogni cosa.
"In che razza di posto malefico ci hai portato con le tue stregonerie?" protesta il capitano, togliendosi il turbante per grattarsi la testa. Vai al **144**.

411

Srotoli la coperta e subito l'aria si riempie di un odore simile a quello di terriccio imputridito. Ma quando ti accorgi di cosa c'era dentro, ti devi portare addirittura la mano alla bocca per non farti scappare un urlo. La coperta celava i resti di un uomo morto, con le ossa ingiallite che appaiono qua e là dalla carne, rinsecchita e putrida come argilla. Dall'aspetto diresti che è sepolto già da molti anni. Le fosse ormai prive di occhi sembrano fissarti... uno sguardo vuoto e spaventoso che ti fa tremare le gambe.
I due uomini stanno tornando. Se disponi dell'Astuzia e hai lo stomaco forte, vai al **31**. Altrimenti, arrotoli di nuovo la coperta e poi devi scegliere se nasconderti (vai al **433**), se entrare con passo deciso nell'altra stanza (vai all'**8**) o se tornare di gran carriera alla nave (vai al **258**).

412

Mentre correte verso la scialuppa, il capitano Ibrahim ti racconta che le orrende figure insistevano a chiedergli del

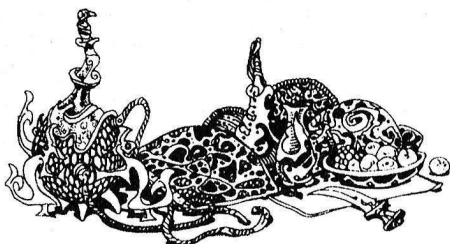
nido del rokh, l'uccello gigante che si ciba di elefanti. "Io continuavo a ripetere che voglio solo commerciare in seta e avorio ma non mi credevano. Secondo loro io starei cercando le uova di diamante covate dal rokh".
"I pulcini devono avere becchi piuttosto affilati" replichi.
Jumail è incuriosito dal racconto del capitano. "E dove si trova il nido di questa creatura, capitano? Come si fa ad impadronirsi delle uova? Ma davvero sono fatte di diamante?"
"Il nido si trova da qualche parte ad occidente" spiega il capitano con il tono di chi non è affatto interessato a questo genere di cose. "Quanto alle altre domande, prova a chiedere a lui perché io non ne so nulla" aggiunge indicando te.
Ma siete ormai arrivati al fiume e salite immediatamente a bordo mentre il capitano dà subito ordine di salpare. Trascrivi sul Foglio d'Avventura la parola d'ordine *Kismet* e poi vai al **346**.

413

Il pugno colpisce in pieno la testa della donna ma incontra un corpo solido come granito. Arretri tenendoti la mano ormai rotta ma la donna improvvisamente si gira affondandoti l'accetta nel ventre. Ti accasci soffocato dal tuo stesso sangue mentre la vecchia malefica già comincia ad arrotolare le tue budella per farne salsicce...

414

Quel pomeriggio stesso il Sultano percorre a cavallo le vie della città preceduto dal corteo regale. I soldati sorvegliano la folla che si accalca attorno alla processione per verificare che tutti si inchinino al passaggio del sovrano. Alzi appena lo sguardo proprio nel momento in cui il Sultano si sta avvicinando in groppa ad una splendida giumenta color nocciola dalle redini ornate con gioielli e oro. In quel momento lo sguardo del Sultano cade su di

te e ti pare di scorgere nei suoi occhi un animo buono ma stanco, affaticato forse dai continui problemi a cui come sovrano deve trovare soluzione.
Uno dei soldati si accorge che hai sollevato lo sguardo e punta la lancia verso di te. "Ehi tu, faccia a terra quando passa il Sultano!"
Se hai trascritto la parola d'ordine *Hajji*, vai al **436**. Altrimenti, se possiedi l'Agilità, vai al **396**. Se non puoi avvalerti nemmeno di questa opzione, il soldato ti rifila una staffilata nel ventre, ricacciandoti in mezzo alla folla e perdi la sola occasione che avevi per parlare al Sultano (vai al **349**).

415

Mandi alcuni uomini ad esplorare l'enorme porta ma nessuno riesce a trovare un modo per aprirla. Alla fine non ti resta che rassegnarti alla sconfitta. Fai ritorno al Cairo e riferisci al Sultano che il covo dei pirati si nasconde dietro una lastra di pietra impossibile da spezzare o spostare.
Il Sultano è ovviamente deluso ma ciò non gli impedisce di sorriderti mentre ti guarda. "Hai scoperto molto piú di quanto siano riusciti a fare i miei agenti tutti assieme" dice. "Prima o poi troverò un mago che possieda un incantesimo per aprire quella porta ma intanto tu meriti una ricompensa per avermi servito con tanta fedeltà".
Ricevi un sacchetto contenente 50 dinari. Aggiungi la somma al denaro che possiedi e poi vai al **349**.

416

Dall'oasi escono molte persone vestite con ampie tuniche nere. Vengono ad accogliervi portandovi brocche di acqua fresca con cui vi potete dissetare. Vieni condotto alle tende dell'accampamento, posto sotto le mura del fortino abbandonato, e al riparo di una di queste puoi finalmente stenderti su comodi tappeti e cuscini.
Dopo tanto tempo passato nel deserto, la vista delle palme e dei rivoli di acqua fresca e limpida ti pare l'immagine stessa del paradiso. Ti fermi nell'oasi per alcuni giorni e recuperi parte delle forze perdute. Aggiungi 1 punto di Energia Vitale, nel caso tu abbia già subito delle perdite. Ma arriva il momento di ripartire e con riluttanza tu e i tuoi compagni vi preparate ad affrontare l'ultima parte del viaggio. "Siamo ormai vicini alle coste del Mar Rosso" ti ricorda Hakim mentre gli cammini accanto. "Il peggio ormai è passato. Certo non voglio dire che le strade che portano al Cairo siano sicure, ma almeno non rischieremo piú di morire di fame e sete".
"La via che stiamo seguendo ci porterà molto vicini alla Mecca" rispondi. "Dovremmo fermarci per pregare e ringraziare Dio di averci condotto sani e salvi fuori dal deserto".
Hakim scuote la testa. "Oh, lo faremo la prossima volta. Anzi, potremmo farlo al ritorno. Adesso proprio non posso permettermi un'altra sosta. Le merci devono arrivare in tempo al Cairo altrimenti non riuscirò a venderle".
Se cerchi di convincerlo a fermarsi alla Mecca, vai al **101**.
Se lasci perdere, vai al **123**.

417

Il genio schizza fuori dall'anello ma, quando apprende della situazione in cui ti sei cacciato, scuote la testa rattristato. "Posso certamente aiutarti a scappare, mio signore" sussurra, "ma io poi resterei intrappolato qui fino alla fine del mondo. Il simbolo che vedi sopra l'alcova è il sigillo di Suleiman e nessuno spirito, sia esso un genio

o un demone, può passarlo. Ecco perché il Signore del Deserto non ti insegue".
Infatti in quello stesso momento il Signore del Deserto si ferma e appoggia l'orecchio alla tenda. "Cosa stai facendo?" chiede. "Parli da solo? O stai forse dicendo le tue ultime preghiere, miserabile topolino caduto nella mia trappola?"
Non puoi parlare ad alta voce per non rivelare la presenza del genio. Se annuisci soltanto indicando al genio di agire nel modo che piú gli pare opportuno, vai al **169**. Se decidi invece di uscire dall'alcova e di affrontare il Signore del Deserto, vai al **13** se possiedi una spada; vai al **331**, se puoi combattere soltanto a mani nude.

418

Chiedi delle donne che lavorano a palazzo e ne trovi una di nome Fohzia, che svolge svariate commissioni per le mogli del Sultano e che è anche un'ottima cantante e ballerina. L'avvicini mentre sta comprando profumi ad una bancarella del mercato. Fingi di avere lavorato in passato in un harem e non ti è difficile stringere amicizia con lei. La aiuti a portare pacchi e borse e, quando arrivi davanti a palazzo, mandi un gran sospiro. "Ah, potessi vedere soltanto per un attimo il volto del Sultano! Ho sentito che è un uomo bellissimo e che la sua voce è carezzevole e suadente come il suono di un'arpa".
Fohzia si mette a ridere. "La gente esagera sempre nell'inventarsi storie su re e principesse. Non devi prendere troppo sul serio queste voci".
"Tu sí che di queste cose te ne intendi, cara amica! Lavorare in un harem rende davvero piú saggi".
"Ma non avevi detto di avere lavorato anche tu in un harem?" dice lei con aria perplessa.
"Certo... ma era solo un piccolo harem in una minuscola cittadina di provincia. Anzi piú che una città era un villaggio composto da poche tende... Ah, quanto mi piacerebbe entrare in un vero palazzo!"

Continui a insistere con questo genere di argomenti e finalmente Fohzia accetta di farti entrare a palazzo. Dopo qualche giorno arriva finalmente l'occasione che aspettavi. Il Sultano entra nell'harem per trascorrere qualche ora con le sue mogli e quando Fohzia è sul punto di intonare una canzone, ti getti davanti al sovrano baciandogli i piedi. "Cacciatemi se questo è il vostro desiderio, Padre di ogni giustizia, ma prima vi imploro di ascoltare la ragione che mi ha costretto a entrare qui come un intruso". Il Sultano ti studia per qualche attimo e alla fine scrolla le spalle e ti sorride con aria indulgente. "E sia! Ascolterò la tua storia. Sarà un gradevole diversivo alle solite canzoni e piacevolezze che allietano le mie serate".
Vai al **193**.

419

I tuoi compagni vengono trasformati in pesci ma il gioiello nero che possiedi scaccia la magia e ti salva. Il nano mostra un'espressione accigliata e pronuncia subito un incantesimo di protezione. "Incredibile!" esclama. "Nessuno aveva mai resistito alla mia magia..."
L'unica tua via di scampo è fingere di essere un grande mago. Fai un passo avanti e agiti le mani producendo gesti inutili ma molto impressionanti. "Io sono il Grande Sacerdote dei Maghi del Fuoco!" minacci. "Come hai osato lanciare un incantesimo contro di me, tu, miserabi-

le ammasso flaccido di carne! Per punirti ti spedirò nell'inferno piú spaventoso dove una sola fiammata ti incenerirà!"
"Aspettate, mio signore!" implora il nano. "Non sapevo chi voi foste! Perdonate il vostro miserabile servo!"
Guardi i pesci che si trascinano sulla spiaggia alla ricerca dell'acqua e ormai vicini al soffocamento. "Ritira subito il tuo incantesimo e restituisci ai miei servi la loro forma. Solo cosí forse eviterò di infliggerti la punizione che meriti".
Il nano infuriato ma atterrito esegue l'ordine. Non appena il capitano e i marinai risalgono sulla nave, il nano ti si avvicina. "Posso chiedervi cosa vi ha portato sulla mia isola, signore?" chiede con tono mellifluo.
"Sono alla ricerca di grandi tesori dei tempi antichi. Cosa sai dirmi al riguardo?"
"Oh, c'è l'uovo di diamante covato dal grande rokh" risponde. "Il suo nido si trova alle sorgenti del Nilo, cosí ho saputo. Ma sappiate che è un'impresa pericolosa tentare di rubarlo".
"Niente può contrastare i miei poteri!"
Con un gesto di disappunto saluti il nano e torni sul vascello. Mentre la nave riprende la rotta, resti a prua continuando a mantenere l'aspetto imperioso del grande mago che hai finto di essere. Solo quando l'isola misteriosa scompare all'orizzonte, ti concedi finalmente di rilassarti. Il tuo sospiro di sollievo è accompagnato dalle grida di esultanza dell'equipaggio.
Il gioiello nero si è infranto e ha perso ogni potere. Cancellalo perciò dall'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura e trascrivi invece la parola d'ordine *Kismet.*
I due giorni seguenti passano senza che nulla accada. Non avete incrociato nessun altro vascello ma al terzo giorno compare all'orizzonte il profilo di una nave. Le vele sono ammainate e nessuno risponde ai vostri richiami. Quando la nave si avvicina, corri al parapetto e trovi la risposta. La coperta del vascello è piena di cadaveri!
Vai al **356**.

420

Ad un segnale del Sultano mascherato, i cavalieri avanzano e uccidono impietosamente Abdullah e gli altri. Tremi di orrore e già pensi che da un momento all'altro si accorgeranno di te. Se possiedi la Destrezza e vuoi tentare di sgattaiolare via, vai al **154**. Se vuoi mettere alla prova la tua Fortuna, vai al **461**. Se non disponi di queste caratteristiche, vai al **79**.

421

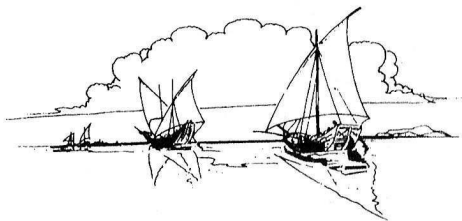
Ti aggiri per il mercato fingendo di essere interessato alle merci esposte ma non compri nulla. Dopo un po' di tempo te ne vai e siedi con aria pensierosa accanto ad una fontana. Non passa molto tempo che vieni avvicinato da un mercante. All'inizio l'uomo parla del piú e del meno ma non ci vuole molto per capire a cosa sta mirando. "Se non sbaglio, ti ho visto girare per il mercato informandoti sui prezzi" dice infine.
Scegli di rispondere con un sorriso misto ad ammirazione. "Hai davvero una vista acuta! Sono qui per conto del mio padrone. Ha tre navi con le stive ancora vuote ma sa che, non appena si saprà che egli è un uomo ricchissimo, tutti alzeranno i prezzi. Per questo ha incaricato me di occuparmi delle trattative".
Lo sguardo del mercante si illumina. "Capisco... e quali merci sta cercando il tuo padrone, se posso chiederlo?"
Fissi lo sguardo sul banco accanto al quale sedeva il mercante. "Spera di trovare ambra ad un buon prezzo. A Baghdad c'è molta richiesta in questo periodo. Conosci qualche onesto mercante che possa indicare al mio padrone?"
Il mercante alza le mani in segno di entusiasmo. "Ma quale incredibile coincidenza! L'ambra è il mio pane e i miei prezzi non hanno rivali in tutta la città".
L'uomo tira fuori dalla manica un sacchetto d'oro e te lo porge. "Questa è la tua ricompensa... se dirai al tuo padrone di venire da me, da Hisham al-Din".

Annuisci compiaciuto e giuri che farai come ti è stato chiesto andandotene subito a passo lesto. L'uomo ti ha dato ben 200 dinari. Aggiungi la somma al denaro che possiedi e poi vai al **399**.

422

E se Azenomei poi si rivelasse un traditore? Decidi che si arrangi da se stesso e di gran fretta percorri la corte per uscire da palazzo. Aggiungi il mazzo di chiavi all'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura e poi vai al **223**.

423

Afferri un candelabro e lo alzi ben sopra la testa. Azenomei se ne accorge solo all'ultimo momento e apre la bocca per tentare di pronunciare un incantesimo. Troppo tardi! Gli abbatti il candelabro sulla testa, facendolo stramazzare a terra. Vai all'**89**.

424

Giri la chiave e il lucchetto che serra le catene di Ayisha si apre. La ragazza si alza mandando gridolini di entusiasmo. "Ben fatto! Ora possiamo tornare a casa!"
"E dobbiamo farlo in fretta" suggerisci. "Devo riferire al Califfo dei piani di Jafar, il visir. Crede che sia un fedele servitore ma in realtà sta complottando alle sue spalle".
La ragazza annuisce con aria preoccupata. "Ho sempre sospettato che sia stato proprio Jafar a ordinare al genio di rapirmi. Preparati..."

Ayisha alza le mani e intona la formula dell'incantesimo. Dal nulla appare un turbine d'aria che vi solleva portandovi nel tempo di un batter d'occhio a destinazione. Il vento scompare nel nulla e, quando ti riprendi dallo stordimento, ti accorgi di essere nella sala del trono, all'interno del palazzo del Califfo. Anche Jafar è nella stessa stanza e il suo sguardo attonito scompare subito per lasciar posto ad uno sguardo carico di odio.
Ayisha corre a baciare il Califfo. "Padre, finalmente sono tornata a casa".
Il Califfo quasi non riesce a parlare dall'emozione. "Il mio cuore scoppia di gioia" balbetta. "Ma chi è il giovane uomo che ti ha riportato da me?" Vai al **477**.

425

La porta si spalanca e vieni trascinato all'interno. La prima cosa che avverti è il puzzo. Assomiglia all'odore pungente e disgustoso che ammorba i macelli e ti senti rivoltare lo stomaco. La vista degli abitanti della capanna è anche peggio: una vecchia dal volto spento come quello di un cadavere e i due figli dall'aspetto di demoni malefici. Mentre uno ti tiene fermo, l'altro ti rifila un cazzotto in petto. "Finalmente abbiamo trovato il lesso per la nostra minestra".
"È un mortale, mamma" dice l'altro.
"Lo vedo da me, idiota" replica stizzita la vecchia con voce strozzata. "Cosa sei venuto a fare qui?"
"Stavi forse cercando le uova del rokh?" insinua uno dei due figli.
La donna scuote la testa. "No, non ci troviamo mica sull'altra sponda del Mar Rosso. Ma voi due proprio non mi ascoltate quando vi spiego le cose del mondo, eh? Comunque sia, legatelo come un salame. Io preparo il fuoco".
Non era una battuta... vogliono davvero mangiarti! Trascrivi la parola d'ordine *Kismet* e poi decidi la mossa seguente. Se vuoi combattere, vai al **370** se possiedi la Sa-

pienza; vai al **305** in caso contrario. Se hai la possibilità di usare la Magia e possiedi un anello, vai al **327**. Se non ti resta che tentare in qualsiasi modo di scappare, vai al **348**.

426

Il ciambellano torna e accetta di condurti fino alla sala del trono. Il Califfo è disteso su ampi cuscini e di tanto in tanto pesca un dolcetto da un cesto accanto a lui. Anche Jafar è qui e avverti che ti scruta pieno di odio ma fai finta di nulla. Ti inchini di fronte al Califfo. "O Principe della Fede" esordisci, "ho viaggiato a lungo fino a terre lontane e ho superato molte prove per venire fin qui ad avvertirvi del pericolo che vi minaccia". Vai al **477.**

427

Se disponi dell'Arte della Scherma, puoi tentare di parare i colpi (vai al **297**) o abbandonare ogni tattica difensiva e attaccare senza tregua per costringere Masrur ad arretrare (vai al **276**). Se non disponi dell'Arte della Scherma, vai al **161**.

428

Il genio esce dall'anello in forma di sbuffo di vapore rosso. Un solo rapido sguardo dei suoi occhi luminosi gli consente di capire cosa sta accadendo. "Vuoi che ti porti un'armatura e una spada in modo da poter abbattere uno ad uno questi lupi famelici?" ti chiede con voce penetrante. "Non c'è tempo per questi giochetti" tagli corto. "Portami fino al tetto di quella caserma laggiú".
La creatura alza le sopracciglia come se fosse contrariata. "Vuoi davvero scappare? Davvero vuoi fuggire di fronte a questi miserabili? Dov'è finito il cuore da eroe che conoscevo?"
"Il cuore è sempre al suo posto, dentro il petto, e vorrei che lí restasse!" Le guardie sono ormai molto vicine e non

ti resta che urlare infuriato alla tua creatura: "Fai come ti ho ordinato!"
Con un sibilo d'aria ti senti sollevare in aria e il genio ti abbandona infine senza molta grazia su un camminamento della caserma. Sbottando e imprecando la creatura si trasforma di nuovo in vapore e scompare dentro l'anello. A te non resta che raggiungere terra con un salto e metterti in salvo prima che le guardie attraversino la corte e ti raggiungano. Vai al **383**.

429

"E possa Dio concederti sempre la sua benedizione" replichi inchinandoti con deferenza.
"Che tu possa vivere cent'anni, se questo è il volere di Dio" aggiunge Yussuf con tono ancora piú rispettoso. Ma dal suo sguardo capisci che non si fida. Forse pensa che il vecchio sia uno stregone o un demone.
L'uomo annuisce con il volto colorato di rosso dalla luce dei carboni ardenti. "Parlate davvero bene" dice. "E ora tocca a me parlare. Vedete questa caverna? Qui ci sono tre tesori. Molti li hanno vanamente cercati e le loro ossa si sono aggiunte alla sabbia che state calpestando.
Ti inginocchi accanto a lui, preso da irrefrenabile curiosità. "Ma tu sembri sapere dove si trovano" lo provochi.
"Io conosco molte cose! So come trovare i tesori e so che ci sono tre ostacoli da superare. Il primo è la tana di un mostro con un solo occhio; non guardate mai quell'occhio perché il suo sguardo significa morte. Il secondo è una galleria sorvegliata da guerrieri che nessun'arma può ferire, né spada né bastone..."
"Nemmeno un pugnale?" chiede Yussuf.
"Un pugnale?" Il vecchio scuote la testa. "Nemmeno quello. L'ultimo ostacolo è una salita in cui la luce della speranza porta solo oscurità".
Per un lungo attimo nella caverna regna il silenzio e tu ne approfitti per pensare alle parole dell'uomo. Yussuf si accorge del tuo sguardo e ti afferra per il braccio. "Non

penserai davvero di andare?" si lamenta. "Sarebbe un suicidio! Dimentichiamo questa storia dei tesori e andiamocene da qui!"
Se vuoi tornare alla nave, vai al **375**. Se vuoi addentrarti nella caverna, vai al **4**.

430

Cercando di frenare il tremito di paura, inizi la lunga discesa. Yussuf ti osserva con sguardo ansioso e poi ti segue verso il fondo, scendendo con prudenza un gradino alla volta. Pensi che il tuo compagno sia fin troppo prudente... ma in quel momento senti il piede scivolare sulla roccia viscida e riesci per puro miracolo a non cadere. Ti decidi anche tu a proseguire in modo meno audace ma certo piú sicuro!
Ben presto sopra di voi l'imbocco della galleria scompare e ti senti come sospeso in un mare di oscurità. Sei ben conscio del precipizio che si spalanca ai due lati del cammino e, come se non bastasse, man mano che scendi i gradini si fanno sempre piú stretti.
Un rumore improvviso ti fa rizzare i capelli sulla testa. Somiglia ad un battito d'ali e per quanto fitta sia l'oscurità, davanti a te vedi avanzare qualcosa. Le forme sono ancora indistinte ma gli occhi delle creature rilucono come rubini color del sangue. "Sono attratti dalla luce!" avverti Yussuf.
Il compagno ci mette qualche attimo a capire il senso delle tue parole. "Ma se spengo la candela, non vedremo piú un bel niente!" si lamenta.
Se insisti perché spenga la candela, vai al **449**. Se sei d'accordo con lui che, senza luce, cadreste certamente dalla scala, vai al **5**.

431

Salpi non appena arriva l'alba, passando sotto il gigantesco arco che delimita il porto per raggiungere il mare

aperto. La luce del sole allunga strisce dorate sull'azzurra superficie dell'oceano.
Tieni una mano sul parapetto e l'altra sulla drizza, respirando l'aria fresca e pregna di salsedine e fissando l'orizzonte ad est, là dove ti attende il tuo destino.
Sei giorni dopo lo scalo a Suhar, la vedetta riferisce di avere avvistato un'isola dai picchi bianchi. Il capitano studia le carte ma poi ti guarda con aria irritata. "Non c'è nessuna isola di questo genere sulle carte" sbotta. "Mi chiedo se valga davvero la pena di andare a controllare". Capisci chiaramente che il capitano non sa decidere se dare sfogo alla curiosità o se mantenere la rotta per raggiungere le Indie in modo da consegnare il carico senza ritardi. Se lo convinci a visitare l'isola misteriosa, vai al **75**. Se preferisci insistere perché mantenga la rotta prevista, vai all'**84**.

432

Quando ti svegli ti accorgi di essere incatenato. Non sei solo: intorno a te ci sono altre persone legate e immobilizzate. Vorresti chiedere loro cosa stia succedendo ma in quel momento la porta si spalanca e un uomo alto dai muscoli di acciaio entra a passo deciso. Dopo averti frustato senza pietà un paio di volte, l'uomo ti afferra per il braccio e ti trascina fuori dalla stanza. La luce abbacinante del sole ti fa quasi scoppiare gli occhi e sei ancora intontito dal colpo alla testa, quando vieni condotto su una specie di rialzo in legno dove ti attende un mercante di schiavi. "Quanto offrite per questo robusto e giovane uomo?" chiede l'uomo alla folla.
Alla domanda segue una confusa trattativa fatta di urla e di gesti e, prima che tu riesca a proferire parola, vieni venduto ad un mercante dai tratti inconfondibili di egiziano. "Mi aiuterai a trasportare le merci fino al Cairo" dice mentre ti porta via.
"Ma c'è un errore!" protesti. "Io non sono uno schiavo. Io credo nel vero Dio e chiunque mi abbia messo in cate-

ne, ha commesso un crimine contro la legge di Dio e degli uomini!"
L'uomo replica con un sorriso frammisto a fastidio. "Se tu sapessi quante volte ho sentito questa storia!" dice. "Succede ogni volta che compro un nuovo schiavo. Ma basta con le chiacchiere, adesso. Vai a lavorare!"
Hai perso tutto il denaro e gli oggetti che possedevi. Ti restano solo le catene che ti serrano i polsi. Aggiungile pure all'elenco sul Foglio d'Avventura anche se ciò non ti porterà molto vantaggio. Le catene mostreranno a tutti che non sei altro che un miserabile schiavo e se tu tentassi anche di fuggire, otterresti solo l'agonia tremenda della morte per crocifissione. Trascrivi la parola d'ordine *Asprezza* e poi vai al **400**.

433

Resti nascosto fino a quando l'ultima coperta viene portata nella stanza attigua. Con l'agilità di un'ombra, arrivi fino alla porta. Gli indigeni sono tutti inginocchiati con la testa posata a terra e tutti sono rivolti verso il lato opposto della stanza. Uno di loro, nell'ultima fila, sembra accorgersi di qualcosa e per un attimo guarda nella tua direzione ma hai avuto la prontezza di riflessi di nasconderti dietro un largo palo di sostegno e l'uomo non si accorge di nulla.
"Perché diavolo mi avete portato qui? Cosa volete da me?" senti tuonare una voce che ti pare di conoscere.
È il capitano Ibrahim! Ti affacci oltre il palo e, quando gli occhi si abituano alla luce fioca delle torce resa densa dal fumo, vedi il capitano fermo in fondo alla stanza, circondato da sgabelli di legno sui quali siedono figure alte e silenziose.
Ogni figura è però avvolta da una coperta che nasconde anche il volto.
La stanza si riempie di un'altra voce, flebile come un sussurro ma penetrante al punto che sembra trafiggerti le orecchie. Viene da una delle figure sedute sugli sgabelli!

"*Ti trovi dinanzi al Consiglio degli Avi. Cosa sei venuto a rubare al nostro popolo, tu, essere avido e miscredente?*"
"Rubare?" ribatte Ibrahim, cercando di frenare il tremore che gli incrina la voce. "Non sono venuto per rubare ma per commerciare. Per vendere sete cinesi e spezie indiane in cambio di oro e avorio".
Nella stanza si leva un mormorio indistinto nell'attimo in cui le figure girano lentamente le teste, con un movimento simile a quello delle alghe mosse da una debole corrente. Gli esseri sussurrano cosí debolmente che non riesci a capire nulla di ciò che si dicono ma alla fine una voce si fa di nuovo perfettamente udibile. "*La nostra decisione è presa. Sei colpevole e ti condanniamo a morte! La sentenza verrà eseguita domani*".
Se possiedi la Destrezza, vai al **77**. Altrimenti, vai al **99**.

434

Con l'aiuto di Jumail hai ben presto ragione dei due indigeni. Superando i due corpi abbandonati a terra, apri la porta della capanna con qualche calcio ben assestato. Il capitano Ibrahim è già in piedi con le mani sui fianchi e con aria quasi infastidita. "Era ora! Razza di fannulloni buoni a nulla!" tuona. "E adesso andiamocene da qui prima che tornino quei maledetti selvaggi!" Vai al **412**.

435

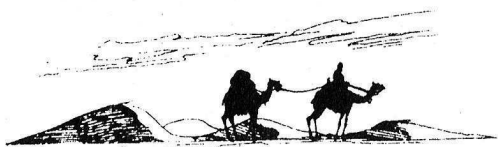
Afferri il bastone di legno che giace a terra, accanto alla porta, e poi ti lanci all'attacco mentre le dita della vecchia già stringono il manico dell'accetta. Incespichi in una gamba del tavolo e il tempo sembra quasi fermarsi...
Vuoi colpire la vecchia sulle nocche per costringerla a mollare la presa (vai al **455**) o preferisci aspettare di recuperare l'equilibrio per tentare un colpo piú efficace (vai al **33**)?

436

Il Sultano si accorge del turbante verde che ti qualifica come un pellegrino che ha visitato la Mecca. Con un gesto della mano fa fermare la processione e, dopo essere smontato da cavallo, ti viene vicino. "Non passo mai accanto ad un pellegrino che ha visitato la casa del Profeta, senza chiedergli consiglio" dice con un sorriso affabile. "In fondo è pur sempre per grazia di Dio che siedo sul trono del Cairo".

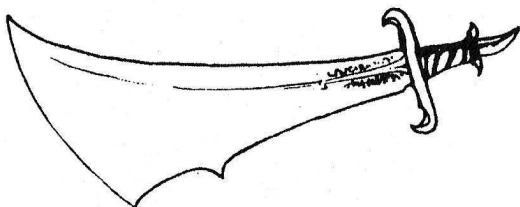
Questa è una di quelle occasioni in cui è meglio arrivare subito al punto ma non sai bene se riuscirai a reggere per molto la parte del devoto uomo di fede. "Ogni re è gravato dal peso di grandi preoccupazioni" dici, "e certamente anche voi ne avrete fino alla fine dei vostri giorni. Ma io posso liberarvi di almeno uno dei pensieri che vi opprimono, Grande Sultano. Parlo dei pirati che infestano il Mar Rosso".

Il Sultano ti guarda con pensierosa curiosità. "Continua pure" ti invita. Vai al **193**.

437

Tra le tante storie che hai sentito, c'è una che parla proprio di questo strano e antico luogo.

"Miao, miao, apriti al marinaio!" gridi rivolto alle statue dalla testa di leone.

I due colossi annuiscono per farti vedere che hanno capito mentre i marinai gemono atterriti vedendo muoversi i muscoli di roccia delle enormi statue. Ma tu sai che non correte alcun pericolo perché grazie alla formula magica, i due colossi adesso ubbidiscono a te. Le creature di pie-

tra si chinano sulla grande lastra e la sollevano, producendo sinistri scricchiolii. Quando la lastra è sollevata del tutto, di fronte a te si spalanca un'enorme caverna in cui giacciono ammassati l'uno sull'altro tesori infiniti.
I pirati sono intenti a scaricare dal vascello il frutto dell'ultima incursione e subiscono lo svantaggio della sorpresa. Ma reagiscono subito e, a spade sguainate e con urla furibonde, cercano di frenare l'assalto dei tuoi uomini. La battaglia è cruenta ma l'esito è scontato. Se possiedi l'Arte della Scherma e una spada, sottrai 1 punto di Energia Vitale. In caso contrario, se disponi dell'Arte della Lotta, sottrai 2 punti. Se non possiedi nemmeno questa caratteristica, devi sottrarre 4 punti.
Se sei ancora vivo, vai al **372**.

438

Non occorre che passi molto tempo perché tu ti penta della decisione che hai preso. Le borracce e le ghirbe ben presto si svuotano e ogni volta che scruti l'orizzonte, non vedi traccia di vita... intorno a te c'è solo una cortina di calore che si leva tremolante dalle rocce. Tutti camminano lenti e storditi, con gli occhi fissi nel vuoto e in attesa solo che lo sfinimento ponga fine ad ogni tormento. Persino i cammelli incedono a passo incerto, con la testa china e un'espressione imbronciata sul muso prominente.
Scende la notte e devi sottrarre 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora in grado di continuare, ti accorgi che una

grande nuvola sta per oscurare il disco della luna e si abbassa sempre piú sul deserto. "Dio abbia pietà di noi!" implora Hakim con le labbra screpolate dalla sete. "Un'altra tempesta di sabbia..."
Se possiedi la Sopravvivenza, vai al **310**. Altrimenti, decidi se dirigere senza indugio in direzione della nuvola (vai al **354**) o se tentare di aggirarla (vai al **376**).

439

Chiudi le mani a coppa sulla bocca e la tua voce si spinge fino al lato opposto della stanza. Il Signore del Deserto si guarda indietro, incuriosito dai rumori soffocati che sembrano venire da dietro la porta sbarrata.
"Deve essere una specie di sala del tesoro" dice una voce.
"Guarda se riesci a scassinare la serratura" replica un'altra.
Con aria perplessa, l'essere si dirige alla porta e la spalanca, senza trovare ovviamente anima viva.
È il momento che aspettavi. Esci dall'alcova e ti nascondi dentro una delle enormi giare di pietra, lanciando poi la voce verso l'alcova. "Embé? Ho una fame tremenda! Possibile che non ci sia niente da mangiare qui, brutto caprone puzzolente?"
Il Signore gira la testa e si dirige verso l'alcova con aria furibonda. Scostata la tenda, solleva la spada e la sua voce diventa un ruggito. "Porgimi la mano, miserabile mortale! E ne farò salsiccia con cui potrai sfamarti!"
Nella fretta di reagire alla tua insolenza, si è dimenticato di chiudere la porta. Esci dalla giara e in punta di piedi esci dalla stanza, non senza prenderti una manciata d'oro come ricordo della brutta esperienza. Aggiungi 50 dinari al denaro che possiedi e poi vai al **459**.

440

Il genio esce dall'anello tra sbuffi di fumo e poi si materializza a mezz'aria davanti al sole che tramonta, simile

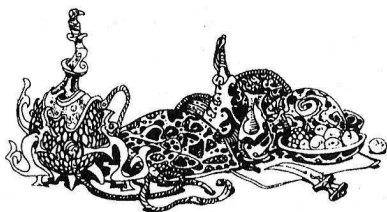
ad un'ombra stagliata in controluce. "Ogni tua parola è un ordine" dice con prudente gentilezza.
"Voglio che apri questa porta".
Il genio guarda con aria dubbiosa i due colossi e poi, allungandosi fino alla parete della montagna, avvicina la bocca all'orecchio di una delle statue e le sussurra qualcosa. Quando torna sulla nave accanto a te, lo accogli con aria indispettita. "E allora? Non hai sentito qual è il mio desiderio?"
Il genio unisce le mani e si inchina imbarazzato. "Non è facile come sembra, Evocatore di Meraviglie. Le sentinelle dal volto di leone si adireranno se io romperò la lastra di pietra. Ma forse c'è un altro modo..."
Il primo ufficiale ti batte sulla spalla per richiamare la tua attenzione. "Volete continuare a farvi prendere in giro da questa impertinente creatura?" sbotta. "Mostrategli chi comanda, qui!"
Se ordini al genio di aprire subito la porta di pietra, vai al **460**. Se chiedi al genio cosa lui suggerisca di fare, vai al **196**. Se vuoi congedarlo e possiedi la tromba di Gerico, per farne uso vai al **457**. Se possiedi la Sapienza o hai trascritto la parola d'ordine *Sesamo*, vai al **437**. Se infine vuoi cercare un altro modo per aprire l'ingresso del covo, vai al **415**.

441

"Siete liberi di andare" proclama il nano.
Il capitano Ibrahim è troppo orgoglioso per lasciarsi trattare come un sottoposto. "In effetti non avevamo proprio intenzione di scendere sulla tua isola maledetta!" esclama. "Speravo solo che si trattasse di una di quelle mitiche spiagge in cui la sabbia si mescola ai lapislazzuli o che fosse l'isola in cui il rokh ha costruito il suo nido".
Il nano sorride come se pensasse ad una battuta divertente. "Non ci sono uova di diamante qui. Dovrete andare fino alle sorgenti del Nilo se davvero cercate il nido del rokh".
Il capitano lo guarda come se volesse proseguire la di-

scussione. Lo prendi per la giacca e lo costringi a tornare alla nave prima che si lasci sfuggire qualche parola che possa irritare il nano. Levate l'ancora e ripartite ma, prima che l'isola scompaia all'orizzonte, il cielo viene oscurato da una nube enorme. "Tempesta in arrivo!" avverte Yussuf, che è di vedetta. "Ci sarà da ballare!"
Trascrivi la parola d'ordine *Kismet*. Se conosci l'Arte Marinara, vai al **16**. Altrimenti, vai al **131**.

442

Se possiedi una borraccia, adesso puoi riempirla d'acqua. La città non è in grado di offrirti altro e il viaggio in nave fino in Persia ti costerà 50 dinari. Se possiedi la somma, vai al **399**.
Altrimenti, ti affidi alle abilità che ti contraddistinguono... ma in questo caso particolare avrai bisogno soltanto dell'Adattamento (vai al **421**) o della Destrezza (vai al **481**). Se non disponi di queste caratteristiche, devi andare al **462**.

443

Il ciambellano prende in considerazione la tua richiesta. Se hai trascritto la parola d'ordine *Hajji*, viene mosso a pietà dalle tue parole e ti conduce alla sala del trono dove il Califfo, nonostante le proteste di Jafar, ti invita a farti avanti (vai al **477**). Se ti manca questa parola d'ordine, il ciambellano chiama subito le guardie e ti fa arrestare (vai al **405**).

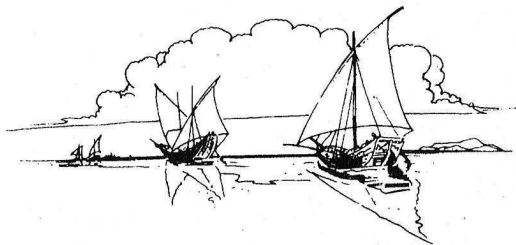
Lo trovi nella camera piú alta del palazzo. È piú giovane di quanto ti aspettassi e non ha affatto l'aspetto sinistro e minaccioso che si attribuisce in genere agli stregoni. È vestito con una tunica blu dal cappuccio azzurro chiaro e porta alle dita anelli con pietre color indaco e cobalto. Il turbante che gli fascia il capo è color dello zaffiro ed è tenuto assieme da un gioiello color del mare. Anche gli occhi sono azzurri per quanto il volto non abbia affatto i tratti e il colore pallido di un cristiano.
Ti inchini per salutarlo. "Voglio ringraziarvi per avermi curato... e per avermi salvato la vita. Posso conoscere il nome del mio benefattore?"
Ma lo stregone non vuole risponderti direttamente. "Sono solo un novizio e non sono il padrone di questo palazzo né sono qui a sorvegliarlo". Gli occhi azzurri si tendono in un sorriso. "Tu mi interessi. Raramente mi riesce di vedere nel futuro e nel tuo caso la trama del destino è intricata e s'infittisce ancora di piú intorno alla tua vita".
"Se sia davvero cosí io non posso saperlo. Ho avuto comunque molte avventure, questo è certo".
"E ne avrai ancora molte altre. La cortina del tempo, opaca per gli altri uomini, talvolta si apre ai miei occhi. Vedo che sei vittima di un'ingiustizia, che avrai amici infidi e nemici che non vorrebbero essere tali. Vedo che salirai fino al nido del grande rokh, l'uccello che cova uova di diamante. Cavalcherai nell'aria sul dorso di un cavallo e indosserai gli abiti di un dignitario..."
"Prosegui" lo inciti.
Lo stregone scuote la testa. "Non posso dire se vivrai per vedere ciò che ti ho detto, ma posso offrirti un dono che potrà esserti d'aiuto". Il giovane ti porge un paio di babbucce finemente ricamate. "Chiunque le indossi perde ogni peso. Usale per ascendere fino al nido del rokh".
Aggiungi le babbucce magiche all'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura. Dopo aver ringraziato lo stregone, torni dagli altri marinai. Solo dopo aver salpato, ti ricordi che lo stregone non ti ha detto il suo nome. Vai al **389**.

445

Azenomei lancia un altro incantesimo per impedirti la fuga. Se possiedi un gioiello nero, l'oggetto magico assorbe dentro se stesso la potenza dell'incantesimo e si incenerisce all'istante (quindi, in questo caso, devi cancellarlo dall'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura e, quando hai finito, vai al **66**). Se non possiedi il gioiello nero, l'incantesimo ti avvolge facendoti invecchiare di cent'anni nel tempo di un battito di cuore. Ti accasci a terra e, mentre esali l'ultimo respiro, pensi con rammarico che la tua avventura finisce qui.

446

Sali in fretta la scalinata con i soldati alle calcagna. Sono convinti di averti intrappolato ma tu corri sul terrazzo e con un salto raggiungi la strada, lasciando gli inseguitori a bocca aperta. Nessuno osa imitarti in un salto cosí pericoloso e nel tempo che serve loro per scendere di nuovo le scale e arrivare sotto il terrazzo, tu sei già scomparso. Ti nascondi dietro una porta e una pattuglia ti passa davanti senza notare la tua presenza. La tua ultima possibilità per trovare il Califfo è riconoscerlo tra i pochi che osano avventurarsi di notte per le strade di Baghdad. Vai al **182**.

447

Non hai piú via di scampo. Vieni circondato dalle guardie, cerchi di difenderti come puoi ma è tutto inutile. Vieni

trafitto innumerevoli volte dalle scimitarre affilate dei soldati di Jafar. Mentre crolli a terra, inondando di sangue il pavimento, Jafar ti guarda con un sorriso di malvagio compiacimento. L'odio che provi per lui ti accompagnerà nella tomba.

448

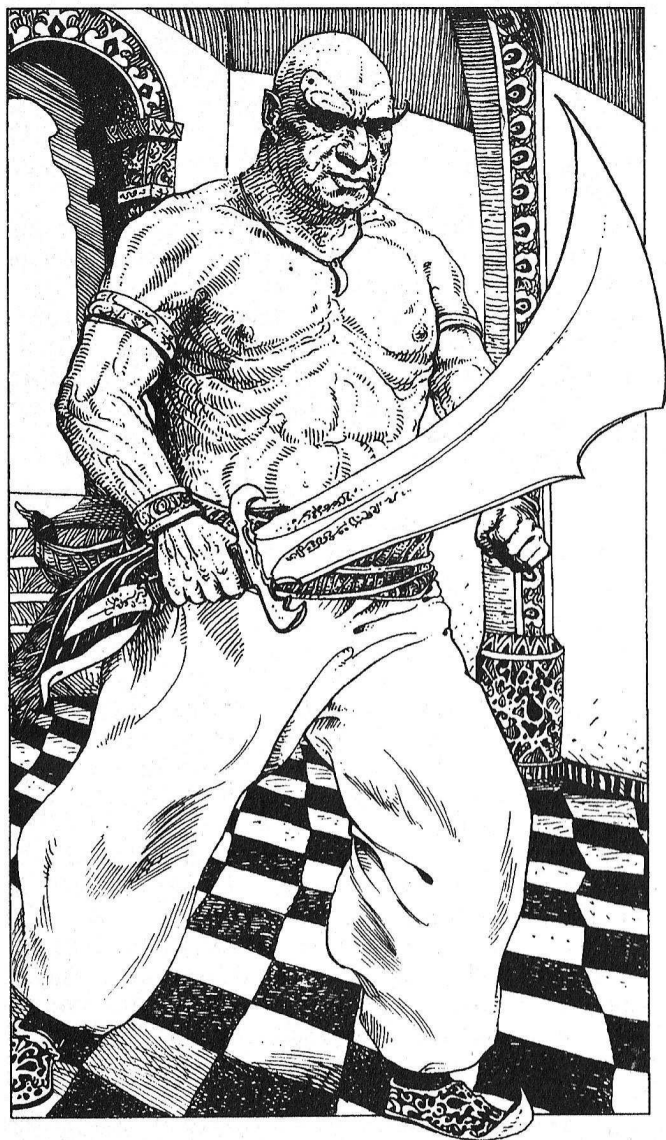
Il vecchio si alza in piedi e lancia una risata inquietante. "Non è saggio dimenticare le buone maniere!" esclama. "E ora avrete modo di pentirvene!"
Avanzi di un passo per tentare di afferrarlo ma l'uomo butta il mantello sopra i carboni, facendo scendere un'oscurità impenetrabile nella caverna. Tentando di seguirti, Yussuf ti sbatte contro. "Ma cosa fai?" sbotti. "Attento, altrimenti cadiamo giú dal ciglio".
Lo senti aggrapparsi a te. "Ah, sí... scusami..." balbetta. "Ma credo che non siamo piú sul ciglio".
"E dove saremmo?"
"Aspetta... ho trovato una candela. Adesso l'accendo".
Senti uno sfregamento di pietre e ad un certo punto vedi esplodere la scintilla che accende lo stoppino. La candela manda un bagliore debole ma ti è sufficiente per comprendere che ti trovi in una caverna sotterranea. Yussuf vorrebbe dire qualcosa ma il panico gli soffoca la voce in gola mentre ti afferra per il braccio indicandoti qualcosa. Ti volti e l'alone di luce fioca della candela illumina

un'orda di esseri cosí mostruosi che diresti risaliti dagli abissi piú spaventosi dell'Inferno! Vai al **200**.

449

"Spegni la candela!" ordini a Yussuf. "Sono quasi arrivati!"
Con un gemito disperato, il compagno si inumidisce le dita e spegne la fiammella. La luce svanisce con un flebile sibilo. "Porc..." lo senti esclamare. "Mi sono scottato!"
Ma la tua attenzione è tutta rivolta alle creature volanti. Se hai sbagliato a pensare che sia davvero la luce ad attirarle verso di voi, non avete piú scampo. Ma a quanto pare avevi ragione! Senti il battito d'ali allontanarsi nei recessi piú profondi della caverna.
"Se ne sono andate!"
"Sí" replica Yussuf, "ma noi come facciamo a tornare in superficie senza una luce che ci guidi?"
Se possiedi l'Agilità, vai al **28**. Se puoi avvalerti della Destrezza, vai al **51**. Altrimenti, vai al **73**.

450

Stacchi la spada piú vicina dalla parete ma è ben piú pesante di quanto pensavi. Ti scivola di mano e finisce a terra sbattendo con grande clangore sul pavimento di marmo. Dalla camera accanto si sentono subito voci concitate.
"Qualcuno è entrato! Chiamate le guardie!"
"Non c'è bisogno delle guardie" tuona una voce dall'ingresso della stanza in cui ti trovi. "Quando arriveranno, non ci sarà piú niente da cercare!"
Ti volti e vedi avanzare verso di te un gigante dalla testa pelata armato dell'enorme scimitarra usata per le esecuzioni capitali. Gli occhi dell'uomo sembrano di fuoco.
"Hai osato toccare una delle spade del padrone! Be', piccoletto, forse ti conveniva prima imparare ad usarla!"
Dev'essere senz'altro Masrur, la famigerata guardia del corpo del Califfo. Hai già sentito parlare di lui. Si dice

che una volta abbia ucciso cinque uomini con un solo fendente della sua crudele scimitarra. Se raccogli la spada che ti è caduta e ti prepari ad affrontare il gigante, vai al **384**. Se cerchi di scappare, vai al **24**.

451

Salpi il mattino seguente, mollando gli ormeggi e conducendo la nave sotto il gigantesco arco che delimita il porto per dirigerla in mare aperto. Sotto il sole abbacinante altre navi solcano il mare... vascelli imponenti come falchi del deserto con la prua a forma di coltello dalla lama curva e con vele triangolari che sembrano ali di gabbiano. Ogni nave dovrà navigare a lungo per raggiungere un porto lontano e ogni capitano spera di poter tornare con le stive gonfie di avorio, di perle, di spezie o di sete preziose.
Chiedi al capitano Ibrahim cosa intenda comprare dalla gente dell'Isola Scarlatta. L'uomo ti fissa per un attimo prima di tornare a scrutare il mare con le mani salde sul timone. "Avorio" risponde. "E adesso torna a lavorare".
Tre giorni dopo aver fatto scalo a Suhar, incappate in un fitto banco di nebbia che si forma attorno a voi in pochi minuti. La cortina sembra inghiottire ogni cosa, il sole, il cielo, l'orizzonte, e le vele pendono flosce e umide a causa della bonaccia. La nave comincia ad andare alla deriva.
Se conosci l'Arte Marinara, vai al **479**. Altrimenti, vai al **143**.

452

Il becco del grifone affonda nel tuo petto, succhiando avidamente dal rivolo scarlatto di sangue che ti cola dalla ferita. Sottrai 1 punto di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, ti accasci a terra e vedi che il grifone ha recuperato le forze e si lancia all'attacco, uccidendo in pochi attimi il mostruoso scorpione. Ma, prima che tu riesca a profe-

rire parola, un altro mostro ancora piú grande entra nella sala. Si tratta di una gigantesca capra nera con zanne nere ed acuminate.
Il grifone si ritira e torna accanto a te. "Devo cibarmi di un occhio umano" spiega. "Solo cosí potrò avere la forza necessaria per abbattere questa creatura".
Se accetti di farti cavare un occhio, vai al **7**. Altrimenti, vai al **410**.

453

"Quando ero giovane, ero un leone se si trattava di combattere" esordisce il vecchio marinaio. "Ma devo confessare che con gli anni ho ceduto alla bottiglia. E, quando ci attaccarono i pirati, ero nella mia cabina, ubriaco fino ai capelli, e non mi accorsi di nulla. I miei compagni urlavano, gemevano e io dormivo come se niente fosse. Quando i pirati vennero nella mia cabina, pensarono che fossi già morto e scambiarono il vino che si era sparso sul mio letto per sangue e si limitarono a buttarmi sopra il mucchio dei cadaveri dei miei compagni. Poi trainarono la nave dietro a loro e quando arrivò l'alba arrivammo in un porto. Con un occhio guardai attorno e vidi una gigantesca porta scavata in una montagna. A ciascun lato dell'ingresso c'erano enormi statue pagane dalla testa di leone, con le zampe affondate nel mare.
Il capitano dei pirati, arrivando davanti alle statue, urlò: 'Miao, miao, apriti al marinaio!" e ti giuro che quasi non credevo ai miei occhi quando vidi le statue alzarsi e aprire l'enorme porta di pietra. All'interno c'era il covo dei pirati. Per fortuna l'ingresso nel covo teneva occupati i pirati e cosí sono riuscito a svignarmela senza essere visto. Ho aspettato che la porta si richiudesse di nuovo e poi mi sono messo a nuotare, sfinito ma terrorizzato per quello che avevo visto. Sono stato salvato da un pescatore che mi ha preso sulla sua barca. Ecco quello che ho visto e Dio mi è testimone che tutto quello che ti ho raccontato è la pura verità".
Trascrivi la parola d'ordine *Sesamo* e poi vai al **78**.

454

Dopo alcuni giorni, arrancando arrivi ad un pozzo. Si tratta di una costruzione bizzarra, una sorta di grande ciotola di pietra azzurra su cui sono state incise le facce di animali fantastici. Se possiedi la Sapienza, vai al **464**. Altrimenti, decidi se sia o meno il caso di bere l'acqua di questo strano pozzo. Se decidi di farlo, vai al **472**. Altrimenti, vai al **71**.

455

Il sangue schizza dalle nocche raggrinzite della vecchia. L'essere lancia un urlo stridulo e lascia cadere l'accetta. È il momento giusto! Armato del sottile bastone, colpisci con quanta forza hai la vecchia sul collo... ma il tuo urlo di trionfo si trasforma ben presto in un gemito disperato. Invece di accasciarsi esanime a terra, la creatura demoniaca, alza trionfante la mano e ti mostra che non c'è piú traccia della ferita che le avevi inflitto. Con un sorriso sbavante che atterrirebbe anche un sasso, è del tutto indifferente alla gragnuola di colpi con cui cerchi di ucciderla e anzi si china come se niente fosse per riprendere l'accetta. Vai al **391**.

456

Con tua grande sorpresa, scopri che Madan aveva ragione. Il capitano annuisce con aria assorta. "Avevo pensato anch'io la stessa cosa. L'Isola Scarlatta è piena di ricchezze, dici?"
"Cosí ho sentito dire".
Non c'è bisogno di insistere. "Benissimo... e poi avevo già deciso prima di promuoverti ad un incarico di maggior responsabilità".
Per i tuoi servigi, ricevi un compenso di 5 dinari (che diventano 10 se possiedi l'Arte Marinara).
In capo ad un attimo, il capitano lancia ordini a destra e a manca e la nave esce dal porto per fare rotta a sud, verso l'Isola Scarlatta.

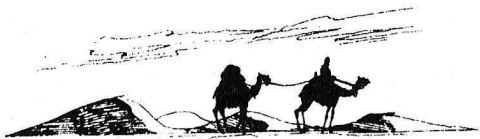
A tre giorni di navigazione da Raysut, la nave incappa in un banco di nebbia che sembra materializzarsi dal nulla in pochi istanti. Il cielo, il sole, l'orizzonte e ogni altra cosa scompaiono in una cortina lattiginosa e impenetrabile all'occhio. Le vele smettono di vibrare e pendono flosce e inumidite nell'aria acquosa della nebbia. La nave comincia a vagare alla deriva. Se possiedi l'Arte Marinara, vai al **479**. Altrimenti, vai al **143**.

457

La tromba produce un'unica nota che smuove le rocce facendo precipitare massi dalla cima. I marinai tentano di tapparsi le orecchie e gemono di dolore ma continui a soffiare.
Improvvisamente i due colossi di pietra si muovono e uno dei due allunga un braccio strappandoti di mano la tromba. "Adesso basta! Anche noi abbiamo le orecchie, cosa credi!" urla. Ognuna delle dita del colosso è grande quanto un tronco di quercia ma è comunque agile quel tanto che basta per stritolarti in un attimo.
L'altro colosso si china sulla lastra di pietra e la solleva, rivelando l'interno della caverna dove si cela il covo dei pirati. I briganti stanno scaricando dal vascello il frutto delle loro scorrerie. Colti di sorpresa, afferrano subito le spade mentre l'altro colosso vi sospinge fino a riva.
Il combattimento è breve. I pirati sono bravi solo ad accanirsi su vittime indifese ma non possono certo competere con i marinai del Sultano. Ma per te è un'altra cosa... devi darti piuttosto da fare già solo per non farti infilzare!
Se possiedi l'Arte della Scherma e una spada, non vieni ferito. In caso contrario, se conosci l'Arte della Lotta, sottrai 1 punto; se non possiedi nemmeno questa caratteristica, devi sottrarre 2 punti.
Se sei ancora vivo, cancella la tromba di Gerico dall'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura e poi vai al **372**.

458

Il falco vola alto nel cielo alla ricerca di una preda mentre tu vieni preso da una botta di sonno che quasi ti fa perdere i sensi. Vieni svegliato di soprassalto dal falco che si posa sulla tua spalla. Per alcuni momenti nemmeno ti ricordi dove ti trovi e per tornare in te hai bisogno di vedere le forme raggomitolate dei tuoi compagni, sparsi tra le rocce illuminate dalla luna.
Il falco lascia cadere a terra una foglia verde. La raccogli e scopri che è umida. Reggendola con le dita che ti tremano, corri a svegliare alcuni compagni.
Seguendo il falco, trovi una pozza d'acqua nascosta tra un gruppo di rocce. "Ha lo stesso odore disgustoso delle concerie di Basra" dice uno dei cammellieri, assaggiando l'acqua, "ma in questo momento mi sembra piú dolce del migliore vino di Hadramaut!" Vai al **373**.

459

Una tortuosa galleria conduce ad un'uscita nascosta nel fianco di una duna di sabbia. La tempesta si è allontanata e il cielo è azzurro e terso come la superficie di un lago. I tuoi compagni sono allibiti vedendovi tornare. "Pensavamo che eravate morti" spiega Hakim indicando le sabbie mobili.
"Una volta tanto il destino è stato clemente con me" replichi.
Dopo aver lanciato un'ultima occhiataccia alle sabbie mobili, riprendi il cammino e ad un certo punto scorgi in lontananza un'oasi che riluce come un gioiello verde nella cortina abbacinante di luce e calore. Ti accorgi che l'oasi

è già occupata da qualcuno e dietro l'accampamento vedi le rovine di un vecchio fortino di pietra.
Se vuoi avvicinarti all'oasi, vai al **416**. Se preferisci evitarla, vai al **438**.

460

Il genio appoggia la spalla contro la lastra di pietra e lascia esplodere tutta la forza di cui dispone. Scricchiolando poderosamente, la porta lentamente si apre, rivelando una baia nascosta sulle cui rive sono ammassati bauli e ceste colme di oro e gioielli.
Prima che l'apertura sia sufficiente a far passare la tua nave, i due colossi si staccano dal fianco della montagna mandando furibondi ruggiti. Spostandosi a grandi passi e sollevando onde gigantesche, le due creature di pietra afferrano la nave e la fanno girare per spingerla infine dentro l'apertura ancora troppo stretta. Senti la chiglia spezzarsi in mille pezzi fin quando la nave stessa comincia ad affondare. Salti sul molo piú vicino e ti trovi subito circondato dai pirati. I tuoi marinai sono in balia delle onde ma sei certo che quando raggiungeranno il molo, saranno certamente in grado di debellare i pirati. Fino a qual momento però, ci sei solo tu a contrastare l'orda di tagliagole che si avventa contro di te!
Se possiedi l'Arte della Scherma e una spada, sottrai 3 punti di Energia Vitale. In caso contrario, se possiedi l'Arte della Lotta o l'Agilità, sottrai 5 punti. Se non disponi di queste caratteristiche, devi sottrarre 7 punti. Se sei ancora vivo, vai al **372**.

461

Stringi le dita su un oggetto mescolato alla terra su cui sei inginocchiato. Lo pulisci del fango e scopri che si tratta di uno specchio. Se vuoi tenerlo, aggiungilo all'elenco degli oggetti sul Foglio d'Avventura.
I cavalieri del Sultano hanno portato a termine la loro

opera sanguinaria. Abdullah e i suoi uomini giacciono a terra sparsi nella radura e i cespugli tutt'attorno sono coperti di sangue e visceri. Sembrerebbe che su loro si sia abbattuta la ferocia di mille guerrieri.
Se disponi della Destrezza e vuoi fuggire prima di essere scoperto, vai al **154**. Altrimenti, vai al **79**.

462

Fai un giro per il mercato... non certo per comperare ma per vendere! Devi assolutamente trovare i 50 dinari necessari a tornare a casa. Con il cuore pieno di tristezza, guardi gli oggetti che possiedi e fai il conto di quanto potrai ricavare da ognuno di essi. Ti vengono proposti i seguenti prezzi:

una spada normale	20 dinari
una spada dall'elsa ingioiellata	50 dinari
un mantello	20 dinari
un anello magico	50 dinari
un arco	20 dinari
un gioiello nero	50 dinari
la lampada di Antar	90 dinari
la corda indiana	80 dinari

Sono solo questi gli oggetti per i quali puoi trovare un compratore. Una volta deciso cosa vendere, se hai già raccolto i 50 dinari che ti servono per pagare il viaggio di ritorno, vai al **399**. Altrimenti, vai al **149**.

463

I servi ti portano una coppa di succo di frutta. Hai mangiato cosí tanto e hai assaggiato sapori cosí diversi tra loro, che sulle prime non ti accorgi dello strano retrogusto della bibita e, quando te ne accorgi, ormai è troppo tardi. Mentre ti accasci sul tavolo in preda ad un'incontenibile confusione, hai ancora il tempo di vedere i tre uomini anziani che tornano nella stanza. "Preparate l'altare" dice

uno di loro e sono parole che tuonano nella tua mente come i rintocchi di una gigantesca campana. "Gli dei torneranno a guardarci con favore dopo questo sacrificio". Chiudi gli occhi ed è per sempre... perché non ti sveglierai mai piú!

464

Una volta hai sentito una storia che parlava di un pozzo simile a questo. Ti spremi le meningi e alla fine ricordi ogni particolare. La storia parlava di un uomo che vagò per tutta la vita nel deserto. Non riuscí mai ad uscirne perché quando arrivò ad un pozzo, si dissetò con quell'acqua non sapendo che ogni goccia che beveva avrebbe raddoppiato la distanza che lo separava dal confine del deserto. Vai al **71**.

465

Il Califfo, Harun al-Rashid, ama girare per la città di notte. Vestito come un semplice suddito, si mescola alla folla per apprendere cosa pensi davvero la gente di lui. Si dice che usi un passaggio segreto per entrare e uscire da palazzo e la fortuna ti ha condotto proprio all'ingresso del passaggio. Infili la mano nel contenitore di alabastro e trovi una leva. Quando la tiri, l'alcova si sposta mostrando l'ingresso di una galleria. Un attimo prima che le guardie svoltino all'angolo, il passaggio si richiude. Sogghigni al pensiero che per le guardie tu sarai davvero svanito nel nulla e intanto percorri la galleria fin quando l'aria della sera ti rinfresca finalmente il volto. Vai al **383**.

466

Cerchi dappertutto ma il porto è enorme e pieno di navi diverse. Capisci ben presto che ti sei perduto. Se hai trascritto la parola d'ordine *Gemini*, vai al **6**. Altrimenti, vai al **29**.

467

Prendi nota sul Foglio d'Avventura della quantità di mele che hai comperato e ricorda che ogni mela conta quanto un singolo oggetto.
Se sei stato ferito e vuoi dare un morso ad una delle mele che hai appena comprato, vai al **9**. Altrimenti, vai al **32**.

468

Sferri il pugno e ti si spezzano le nocche nell'impatto contro l'osso della mandibola. Nello stesso istante ti accorgi della lama che ti sta carezzando le costole. Sottrai 3 punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, ti allontani con un salto dall'avversario e ti prepari ad un altro scambio di colpi. Sei nella posizione favorevole per tentare con un cazzotto al volto (vai al **288**), per sferrare un calcio (vai al **242**) o anche solo per scansare il prossimo attacco del nemico (vai al **219**).

469

"Dovete concedermi di partire per primo" dici guardando lungo il sentiero.
"Puah!" sbotta uno dei due fratelli. "Tutti uguali questi mortali! Siete capaci soltanto di fare gli sbruffoni ma quando arriva il momento..."
"Non è affatto come pensate. È che noi mortali, a differenza di voi, al buio non vediamo un bel niente e voi volete che sia una gara onesta, giusto?"
"Onesta?" I due si guardano con aria perplessa. "Cosa significa?"
"Ma forse mi sbaglio. In realtà avete soltanto paura di perdere" aggiungi per rincarare la dose.
Colpiti nell'orgoglio, i due accettano di lasciarti un minuto di vantaggio. Parti a razzo e corri a nasconderti tra un gruppo di rocce. Molto meno di un minuto dopo, vedi arrivare a passo pesante ma deciso i due demoni. Non appena superano il punto in cui sei nascosto e scompaio-

no oltre una curva, esci dal riparo e rifletti sulla prossima mossa. Vuoi tornare alla capanna per affrontare la vecchia (vai al **34**) o preferisci tornare alla carovana (vai al **57**)?

470

"Be', mi pare di capire che sei appassionato di storie strane e curiose" dici mentre il vecchio non smette di sogghignare.
"Insinui forse che io racconti frottole?" Il vecchio si rimette a fatica in piedi mentre lo sguardo gli si illumina. "Guarda tu stesso se non ho detto la verità. Questo è Sherazad, la mia gatta. Anche lei ha sentito le mie parole eppure la sua coda non si è allungata nemmeno di un millimetro!"
Ti mordi il labbro e arretri di un passo. Il vecchio è chiaramente impazzito. "Una prova inconfutabile!" rispondi con tono sarcastico. "Non oserò piú dubitare delle tue parole, lo giuro!"
"Non cercare di prendermi in giro, giovanotto. Guarda tu stesso la coda mentre dico qualche bugia. Ascolta, Sherazad... oggi è il mio compleanno, io ho dieci anni. Questa mattina il carceriere mi ha regalato un bel sacchetto di datteri, un piatto di riso e montone speziato e una bottiglia di vino. Ho mangiato cosí tanto che mi fa male lo stomaco! Il Califfo è mio cugino e io con le mie orecchie ho sentito l'ultimo sermone del Profeta, che la pace sia sempre con lui!"
Sgrani gli occhi, li sfreghi, li chiudi e li riapri ma è tutto vero. Ad ogni bugia la coda del gatto si allunga di qualche centimetro per tornare alla lunghezza normale dopo pochi secondi.
"Un animale magico" balbetti.
"La mia gatta smaschera senza errore chiunque racconti menzogne" ti spiega il vecchio.
Se possiedi un tratto di corda indiana, vai al **41**. Altrimenti, se possiedi un paio di babbucce magiche, vai al **18**. Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **61**.

471

Segui a una certa distanza i tre uomini lungo una galleria dove grandi colonne di alabastro ti consentono di nasconderti agevolmente. Giunti alla fine del percorso, i tre entrano in una grande sala dal soffitto altissimo e circondata in alto da una lunga balconata su cui si aprono alcune finestre. Le pareti sono tutte rivestite di tappezzerie con colori disparati e sgargianti. Ti avvicini all'ingresso e osservi la scena.
Uno dei tre maghi prende un narghilé e lo posa tra i cuscini. Entri in punta di piedi e ti nascondi dietro un drappeggio in modo da sentire ciò che dicono. I tre si siedono e per qualche tempo fumano senza dire nulla. "Il viandante è giusto ciò che ci serviva per il sacrificio" dice uno dei tre ad un certo punto. "Siete d'accordo, fratelli?"
"Sí, hai ragione" risponde un altro. "E quando avremo completato l'incantesimo, gli dei ci concederanno finalmente il potere di volare. Fratello, dov'è la mappa?"
Il terzo uomo annuisce e svolge un rotolo di pergamena. "Eccola. Qui è segnata la posizione del Picco di Hara, il luogo dove il rokh ha fatto il nido. L'uovo di diamante ci renderà finalmente immortali".
Per alcuni minuti i tre si passano l'un l'altro il bocchino della pipa e l'unico rumore nella stanza è quello del fumo che gorgoglia quando passa nel serbatoio d'acqua. "È tempo di completare l'opera" propone il primo. "La nostra inconsapevole vittima avrà certamente già bevuto la bibita drogata" aggiunge alzandosi in piedi.
Se possiedi la Destrezza, vai al **19**. Altrimenti, vai al **150**.

472

Ti rinfreschi con l'acqua fresca del pozzo e riprendi il cammino. Ogni giorno che passa ti senti piú debole, come se a poco a poco le forze ti abbandonassero, assorbite dal calore incessante del sole e dal gelo penetrante della notte. E arriva il momento in cui non riesci piú a muovere un passo e ti accasci a terra stringendo tra le mani una

manciata di sabbia. Il vento presto aggiungerà i tuoi resti a qualcuna delle grandi dune bianche che dominano l'orizzonte.

473

L'oasi è abitata da una tribú nomade. All'ombra degli alberi le tende sono raggruppate per aumentare l'ombra. Gli uomini della tribú assistono al vostro arrivo e dal modo in cui assalite la pozza d'acqua dell'oasi, capiscono subito quanto siete stremati dalla sete. Alcuni di essi vi invitano all'accampamento per mostrarvi le merci che hanno da vendere.
"Questo è un antidoto efficace contro tutti i veleni" dice uno mostrandoti una fiala di vetro. "E questa è una borraccia che non si svuota mai. Quest'altra invece è una corda magica che viene dalla lontana India".
Sorridi e non sai se prendere davvero sul serio le parole dell'uomo. Se tu mostrassi di pensare che sono tutte baggianate, potresti però provocare un incidente. "Sono oggetti davvero meravigliosi ma non credo di riuscire a pagare quanto essi valgono".
"Ma abbiamo anche altre cose a disposizione" replica l'altro, ignaro dei tuoi pensieri. "E costano molto meno".
Guardi agli oggetti allineati a terra e tra le tante cose, individui quelle che potrebbero esserti utili:

antidoto	90 dinari
borraccia piena	100 dinari
corda indiana	300 dinari
anello magico	80 dinari
arco	50 dinari
specchio	40 dinari
spada	20 dinari
gioiello nero	90 dinari

Puoi comprare quello che vuoi, denaro permettendo! Se possiedi una borraccia normale, hai la possibilità di

riempirla di nuovo con l'acqua fresca dell'oasi (in questo caso, prendi nota sul Foglio d'Avventura che adesso la borraccia è piena). La borraccia che non si svuota mai possiede davvero questa proprietà e conterrà sempre tutta l'acqua di cui hai bisogno.
Dopo aver salutato la tribú, riprendi la marcia nel deserto diretto a sud. Vai al **15**.

474

Yussuf nuota fino a un pendio che si affaccia sul fiume. Lo segui e, quando la notte stende il suo velo sugli ultimi bagliori di fiamma del giorno, vi fermate per riposare. Ma il calore del sole presto scompare, cancellato da una brezza gelida e cominci già a tremare di freddo. Yussuf suggerisce di tornare alla nave e sei sul punto di tuffarti in acqua quando, alzando per caso lo sguardo, noti che da un'apertura sul fianco del pendio fuoriesce il bagliore di un fuoco. Yussuf sussurra una preghiera quando gli indichi la caverna. "È certamente la tana di un demone" dice con la voce rotta dalla paura. "Andiamocene da qui e subito anche!"
Se vuoi tornare alla nave, vai al **375**. Se insisti con Yussuf per andare ad esplorare la caverna, vai al **407**.

475

Il marinaio ti saluta con il consueto ringraziamento a Dio e poi passeggia insieme a te per la piazza. "Sono proprio contento di essere tornato nella Città della Pace dopo tanti viaggi cosí lunghi" ti racconta. "E guarda che notte, guarda quanta allegria si spande dappertutto dal tramonto all'alba! Ma che ti succede, amico? L'allegria sembra esserti davvero estranea. Cosa fai, conservi i sospiri e i brutti pensieri per rivenderli domani? Se è cosí, lasciati dire che non troverai nessuno a Baghdad disposto a comprarli!"
Sei davvero avvilito ma ti viene comunque da sorridere

sentendo quello strano modo di parlare. "Ieri il mio cuore era leggero come il tuo, caro amico" gli spieghi raccontandogli poi del tuo incontro con il visir.
Quando gli racconti del derviscio, il marinaio ti rifila una manata sulle spalle e si concede una risata. "Questi mendicanti sono davvero pieni di saggezza!" esclama ma, vedendo che non riesci a seguirlo, precisa quello che intendeva dire. "Be', avrai sicuramente capito cosa voleva dire il derviscio. Ti ha donato la chiave per raggiungere la ricchezza... e tutto questo solo per un dinaro! Fosse capitato a me!"
La cosa ti fa morire dalla curiosità. "Illumina anche me, tu che sei un tale pozzo di sapienza" esclami un po' infastidito. "Cosa devo fare per comprendere le parole del derviscio?"
"Parlava delle stelle che guidano quelli come me che solcano gli oceani per raggiungere porti lontani. Stai cercando un tesoro? E allora devi solo andare al porto, prendere una nave e seguire il tuo destino!"
Se ti fai accompagnare dal marinaio fino al porto, vai al **138**. Se preferisci salutarlo e proseguire per conto tuo, vai al **92**.

476

A mezzogiorno la vedetta ti comunica di avere avvistato le vele nere dei pirati. Con il vento in poppa mirano decisi alla preda simili ad un rapace.
Se ordini di dirigere verso la nave pirata per tagliarle la strada, vai al **262**. Se fai calare le vele e assisti da lontano all'assalto della nave mercantile da parte dei pirati, vai al **285**.

477

Racconta tutta la storia al Califfo. Ti ascolta nascondendo il furore dietro un regale contegno. Sulle prime hai l'impressione che non ti creda ma non dimentichi alcun particolare che dia forza alle tue parole. Il Califfo finalmente capisce che non erano i suoi fedeli sudditi a covare la rivolta ma il malvagio visir di cui si era ciecamente fidato.
"Jafar!" tuona il Califfo. "Fra poco la tua vita malvagia e infida finirà il suo corso!"
Scoperto proprio mentre tentava di svignarsela, Jafar estrae un pugnale. Dalla punta della lama cola qualche goccia verdastra di veleno. "Sarà la tua vita a finire, al-Rashid!" replica.
Jafar sta per lanciare il pugnale. Se disponi dell'Agilità, vai al **228**. Se puoi fare uso del Tiro con l'Arco, vai al **251** anche se non possiedi alcun arco. Se possiedi un mantello e vuoi usarlo, vai al **273**. Altrimenti puoi solo scegliere se gettarti coraggiosamente davanti al corpo del Califfo (vai al **295**) o se restare dove sei e non fare nulla (vai al **317**).

478

Sali fino al passo e, raggiunto un promontorio roccioso, guardi indietro accorgendoti che gli altri ti osservano con ansia. Hakim ti fa un gesto che vorrebbe essere di incoraggiamento ma ha soltanto l'effetto di ricordarti che ti trovi lí per fare da esca ai banditi.
Ma per quanto perlustri tutt'attorno a te, non trovi traccia di banditi. Mentre stai tornando al promontorio per comunicare che il passaggio è sicuro, vieni preceduto dall'oscurità. Sei arrivato cosí in alto che nemmeno ti sei accorto che il tramonto era prossimo. In capo a pochi minuti sei circondato dal buio della notte. Sarebbe una pazzia tentare di proseguire, rischieresti soltanto di inciampare e magari romperti una gamba. Ma se resti dove sei, devi mettere in conto altre insidie: il freddo della notte

e gli animali selvaggi che vagano alla ricerca di cibo. Non ti piace proprio per niente l'idea di dover passare la notte all'addiaccio, su queste inquietanti colline.
Ad un certo punto scorgi una luce e, quando ti avvicini, scopri una capanna costruita su un grande masso al di sopra del passo. Se vuoi bussare alla porta, vai al **425**. Se pensi che rivelare la tua presenza sia piú pericoloso che dormire all'aperto, vai al **260**.

479

Fai calare in acqua una corda e studi le correnti. Un navigatore esperto come te non ha nessuna difficoltà a individuarle e una volta determinata la posizione della nave, consulti le carte. Alla fine sei in grado di avvertire il capitano che siete molto vicini ad una barriera corallina e che mantenendo la stessa rotta finirete per incagliarvi. Fai perciò invertire la rotta e, in capo ad un'ora, i primi raggi del sole fendono la cortina lattiginosa. Quando siete ormai fuori dal banco di nebbia, l'equipaggio ti dedica un urlo di esultanza.
"Quella nebbia aveva qualcosa di misterioso" commenta Jumail, il cuoco.
Sorridi e scuoti la testa. "Non cercare risposte soprannaturali anche quando non ce ne sono, amico mio. Il mare è pieno di insidie e per superarle serve solo sangue freddo e un pizzico di esperienza!" Vai al **234**.

480

Se hai un pezzo del guscio di diamante, vendendolo ottieni 50000 dinari. Anche dopo aver ceduto la metà del ricavato al pescatore, ti restano pur sempre 25000 dinari... una cifra sufficiente a fare di te uno dei piú ricchi e rispettati uomini di Baghdad. Cancella il diamante dall'elenco degli oggetti e sul Foglio d'Avventura aggiungi invece la somma di denaro.
Se invece del frammento di guscio, hai preso la chiave

ingioiellata, devi prepararti ad una delusione. Vale solamente 100 dinari. Se lo desideri, puoi venderla e, dopo averla cancellata dall'elenco degli oggetti, aggiungi la somma al denaro che possiedi.
È tempo di tornare a casa. Nel bene e nel male, la tua ricerca è arrivata alla meta e non ti resta che sistemare una vecchia questione con il perfido Jafar. Vai al **113**.

481

Il giorno seguente in città non si fa che parlare di ciò che è successo a Arshad, il fornaio. Sostiene di essere stato derubato di un sacchetto d'oro nascosto sotto il pavimento da un ladro entrato nel negozio di notte.
"È vero?" chiedi ad un vecchio mercante di spezie intento a preparare la sua bancarella.
L'uomo sbuffa infastidito. "E chi può dirlo? Arshad è un gran bugiardo e truffatore. Quando si è sposata mia nipote, abbiamo pagato per cento pagnotte e lui ne ha mandate soltanto sessantadue. E si è scusato dicendo che quelli erano esattamente gli anni del Profeta! Cane rognoso... chiede aiuto e pietà e intanto ci svuota le tasche! In città tutti sanno che Arshad è un parassita avido e falso! Se davvero è stato derubato, nessuno biasimerà il ladro".
Ti allontani con la coscienza alleggerita dalle parole del mercante. E anche l'oro di Arshad sembra in effetti piú contento di gonfiare le tue tasche piuttosto che quelle dell'odiato fornaio. Aggiungi 60 dinari al denaro che possiedi e poi vai al **399**.

482

Qualche giorno piú tardi, al tramonto, ti trovi davanti alla Grande Moschea e riconosci il derviscio le cui parole scatenarono tutte le tue avventure. "Ah, sei tu" dice nel rivederti. "Mi ricordo bene di te".
"Sono diventato il Gran Visir" gli racconti mostrando le vesti preziose che indossi.

"Per me non valgono nulla" replica riprendendo a camminare per entrare nella moschea.
"Aspetta. Non avevo affatto intenzione di vantarmene. Sono solo curioso di sapere cosa significavano le tue parole. Volevi dire forse che la mia vita sarebbe stata governata dalle stelle o volevi consigliarmi di attraversare l'oceano o già sapevi che mi sarei imbattuto in avventure meravigliose?"
"Niente di tutto questo" risponde il derviscio con un sorriso compiaciuto. "Tu hai pensato che io potessi leggere nel futuro ma solo Dio sa ciò che è accaduto e ciò che accadrà!"
"E quindi..."
Il vecchio ti indica il cielo. Sollevi lo sguardo e rimiri il labirinto di stelle che già cominciano a brillare nel cielo color della giada. "Io volevo solo dirti che abitando nella Città della Pace, sotto questo cielo meraviglioso e con l'abbraccio protettivo della Legge... be', allora sí che vivrai sempre in un tempo carico di meravigliosi miracoli. Ecco tutto".
Il vecchio entra nella moschea ma si gira un'ultima volta, accorgendosi della tua espressione confusa. "Qualunque cosa tu abbia inteso dalle mie parole, l'hai pensata tu. Ognuno costruisce da solo il proprio destino e soltanto da soli si trova la propria verità. Quando gli altri ti guardano, vedono un persona potente vestita con abiti eleganti e preziosi. Ma solo tu puoi sapere se quegli abiti vestano davvero il Gran Visir... o soltanto il piú astuto ladro di Baghdad!"
E infine, facendoti l'occhiolino, scompare all'interno della moschea.

Un mondo di avventure dove
il protagonista sei tu.

librogame®

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas...

lupo solitario

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO 1
LA CITTÀ PROIBITA 2
IL CANCELLO DELL'OMBRA 3
LA GUERRA DEI MAGHI 4

serie conclusa

Dalle Terre Selvagge dei barbari alla corte di Belgardium, Fire*Wolf il Mago e la sua potente spada fatata affrontano con astuzia e coraggio la stirpe maledetta dei Demoni.

fire*wolf

IL BARBARO RIBELLE 1
LE CRIPTE DEL TERRORE 2
NEL REGNO DEI DEMONI 3
LE RADICI DEL MALE 4

serie conclusa

Una serie di turbinanti avventure, basate sulle opere del piú grande scrittore di romanzi fantasy, J.R.R. Tolkien, autore de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*, ti condurrà in un mondo fantastico popolato da creature straordinarie: Umani, Elfi, Hobbit, Orchetti, Troll, Maghi.

la terra di mezzo

UNA SPIA A ISENGARD 1
TRADIMENTO ALLA FORTEZZA 2
LE MINIERE DI MORIA 3
ALLA RICERCA DEL PALANTÍR 4

serie conclusa

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

IL CONTE DRACULA 1
FRANKENSTEIN 2

serie conclusa

Niente dadi, niente arbitrio della sorte, poche regole estremamente semplici: una nuova generazione di avventure interattive che ti immerge nel flusso della *Realtà Virtuale*.

realtà virtuale

LA FORESTA DEGLI ELFI 1
L'ABISSO DEI MORTI VIVENTI 2
LE SPIRE DELL'ODIO 3
IL COLLARE DI TESCHI 4
CUORE DI GHIACCIO 5

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi piú intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB 1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO 2
IL CASO MILVERTON 3
WATSON SOTTO ACCUSA 4
I DINAMITARDI 5
UN DUELLO D'ALTRI TEMPI 6
INTRIGO A BUCKINGHAM PALACE 7
L'EREDE SCOMPARSO 8

serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica...

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1
ALLA CORTE DI MINOSSE 2
IL RITORNO 3

serie conclusa

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice dove regnano la voglia di vivere, l'ardimento, la lealtà, la giustizia.

robin hood

IL DEMONIO DEL RE 1
LA SPADA DEL TEMPLARE 2

serie conclusa

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni piú straordinarie, storie avvincenti...

dimensione avventura

LA ROCCA DEL MALE 1
LA FORESTA MALEDETTA 2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO 3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E. 4
IL COVO DEI PIRATI 5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA 6
LA CASA INFERNALE 7
MISSIONE PER UN SAMURAI 8
MISSIONE NEI CIELI 9
LA CREATURA DEL MALE 10
I GUERRIERI OMBRA 11
LA CRIPTA DEL VAMPIRO 12

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

misteri d'oriente

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA 1
L'OCCHIO DELLA SFINGE 2
LE MINIERE DI RE SALOMONE 3
I SEGRETI DI BABILONIA 4
GLI ADORATORI DEL MALE 5

serie conclusa

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura...

blood sword

I LABIRINTI DI KRARTH 1
IL REGNO DI WYRD 2
L'ARTIGLIO DEL DEMONE 3
VIAGGIO ALL'INFERNO 4
LE MURA DI SPYTE 5

serie conclusa

Skyfall: un pianeta perduto, un mondo popolato tanto tempo fa dai pochi sopravvissuti di una missione spaziale: qui molte cose assomigliano a quelle che si trovano sulla Terra. Altre, però...

skyfall

I MOSTRI DELLA PALUDE 1
LA PIRAMIDE NERA 2
IL MISTERO DELLA MINIERA 3
IL GIARDINO DELLA FOLLIA 4

serie conclusa

Sei un Agente Speciale al servizio del governo? Oppure sei un Cacciatore di taglie che agisce per interesse personale? Comunque sei un Supereroe!

superpoteri

IL FURTO DEL METEORITE 1
MASCHERA GIALLA 2

serie conclusa

Una classica ambientazione fantasy, tra foreste tenebrose e fortezze inespugnabili, con una straordinaria libertà di azione e di movimento.

unicorno

TRADIMENTO A DRAKENWOOD 1
IL SIGNORE DEL FUOCO 2

serie conclusa

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

guerrieri della strada

VIAGGIO DISPERATO 1
AGGUATO IN MONTAGNA 2
LA ZONA OMEGA 3
VERSO LA CALIFORNIA 4

serie conclusa

Simbad, il marinaio astuto e coraggioso, l'avventuriero uscito dai racconti della bella Shahrazàd, la regina delle Mille e Una Notte!

simbad il marinaio

IL PRINCIPE DEI LADRI 1

serie conclusa

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* piú famoso del mondo.

advanced D&D™

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8
MAGO CONTRO MAGO	9
NEL REGNO DI BABA YAGA	10
I SIGNORI DEL DESTINO	11
LA MALEDIZIONE DEL LUPO MANNARO	12
I CANCELLI DELLA MORTE	13
IL SENTIERO DELLA PAURA	14
LA CITTÀ SCOMPARSA	15
LE OMBRE DI NORDMAAR	16
LA STIRPE DI DRAGONSPEAR	17
LA RESA DEI CONTI	18

Una vera avventura da tasca!
Speciali copertine pieghevoli!
Ideale per viaggi e spostamenti!

compact

IL MOSTRO DI LOCH NESS	1
MISSIONE IN MONTAGNA	2
IL VULCANO MALEDETTO	3
L'ISOLA DEGLI SPIRITI	4
PASSI NELLA NEBBIA	5
SFIDA DI COPPA	6
IL TRENO DEI FANTASMI	7

Un sistema di gioco assolutamente innovativo, che ti consente di scegliere direttamente le singole mosse con cui affrontare gli avversari.

ninja

VENDICATORE! 1
ASSASSINO! 2
USURPATORE! 3
SIGNORE SUPREMO! 4
GUERRIERO! 5
INFERNO! 6

serie conclusa

Pericolo, mistero, magia e suspense: ecco gli ingredienti di queste avventure, ogni volta diverse, ogni volta piú avvincenti.

golden dragon

LA CASA DI TENEBRA 1
IL TEMPIO DI FIAMMA 2
IL SIGNORE DELL'OMBRA 3
L'OCCHIO DEL DRAGONE 4
LA MALEDIZIONE DEL FARAONE 5

Avrai il coraggio, il corpo e la mente di un eroe barbarico: il tuo destino sarà affrontare i più tremendi pericoli armato solo della tua sete di avventura!

rupert il selvaggio

L'ISOLA DELLE CAVERNE 1
IL TUNNEL DEI DIAMANTI 2

serie conclusa

Amico lettore,

se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i **librogame®** *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire scrivi a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni EL S.r.l.
via S. Francesco, 62
34133 TRIESTE

I MISTERI DI BAGHDAD

Niente dadi, niente arbitrio della sorte, poche regole estremamente semplici: una nuova generazione di avventure interattive che ti immerge nel flusso della *Realtà Virtuale*.

In questo libro il protagonista sei tu. Cosa si nasconde tra le mura del palazzo reale di Baghdad? Come fare per mettere in guardia il Califfo dalla rete di tradimenti che lo sta avvolgendo? Mai l'avresti immaginato, ma il destino ha scelto proprio te per fermare le perfide manovre di Jafar, l'infido consigliere del Califfo! Possiedi il coraggio necessario per valicare il deserto, per attraversare mari in tempesta, affrontare uomini misteriosi e combattere contro spiriti potenti? Il meraviglioso mondo delle mille e una notte è in pericolo, e soltanto tu potrai smascherare il malvagio Jafar e riportare la pace nel regno incantato di Baghdad.

In questo libro il protagonista sei tu. Entra nel mondo della *Realtà Virtuale*!

copertina illustrata da Mike Posen
ISBN 88-7068-983-2

L. 12.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu